FIFA 17 ŞAMPiYONDAN YENi NUMARALAR!

YERiNDE DURAMAYAN OYUN DERGiSi

Ekim 2016/10 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 108 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



WORLD OF WARCRAFT LEGION

TAMAM MI, DEVAM MI?

OYNADIK!

FOR HONOR

ORTALIK FENA KARIŞACAK!

DAHA FAZLASI...

- **NBA 2K17** • RECORE • **BIOSHOCK** *THE COLLECTION*
- MASTER OF ORION • **THE KING OF FIGHTERS XIV** • F1 2016
- **DESTINY** *RISE OF IRON* • WE HAPPY FEW • **ATTACK ON TITAN**





İÇİNDEKİLER





58 DOSYA İNCELEME
WORLD OF WARCRAFT LEGION

Göz bantlarınızı taktıysanız kürkçü dükkânı turumuz sizi bekler.



52 DOSYA İNCELEME
FIFA 17

"Tekrara bağladı" ile "daha ne yapsınlar" arasındaki gelgitler.

SELAM OGZ!

PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL



İNCELEME
DESTINY RISE OF IRON 70

KAPAK

FOR HONOR

Bir Viking, bir Samuray, bir de Şövalye beraber bara gitmiş...

38



PORTAL
TGS 2016
32

Japonya'nın en büyük oyun fuarının kafa-göz döndürebilme başarısı tartışılmaz.



102

MEDDYA
SKELETON TREE



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

DOKUZA BİR KALA

Oyungezer'in ilk sayısını yaptığımız Kasım 2007'de, hiç değişmeyeceğini zannettiğimiz bir kadromuz vardı. "Neden değişmesin ki?" sorusunun cevabıysa "Neden değişsin ki?" gibi bir şeydi. Yani derinlemesine düşündüğümüz bir konu değildi bu, sadece her şeyin yerli yerinde olduğuna dair bir inancımız vardı. Fakat tabii ki öyle olmadı. Araya hayat girdi.

O gün 10 civarında insanla başlayan macera, aradan geçen 8 yıl 11 ay boyunca durmaksızın şekillendi. İşin içine zaman girince her şey keskinliğini kaybediyor; o ilk kadronun bugün yerini neredeyse tümüyle yeni bir kadroya bırakmış olmasını ancak eski fotoğraflara bakarken şaşırtıcı bulabiliyorum. Gözünüzün önünde bir bebeğin büyüyüp dokuz yaşına varması gibi... Uzak akrabaların dilinden düşmeyen "Yahu amma da büyümüş, ne kadar da değişmiş!" laflarının bir şey ifade edebilmesi için eski sayıları açıp bakmam, fotoğrafları ve anıları karıştırmam gerekiyor ki zaten yıl dönümleri en çok bu işe yarıyor.

Doğal moğal ama itiraf etmeliyim, içimden bir ses "Ne? Dokuz mu!?" diye bağırıyor bir yandan da. Zamanın rakamlarla ifadesi, yaş ilerledikçe daha bir sarsıcı oluyor zaten. Ama bu şimdi derinine dalmak istemediğim bambaşka bir konu, belki gelecek yüzyılda konuşuruz.

Bu ay derginin en güzel haberiyse oyunlardan değil hayatın kendisinden geldi: Canımız görsel sanat yönetmenimiz Gizem Sedef, geçtiğimiz ay dergiyi bitirdiği gibi evlendirme dairesine koştu ve sevdiceği Barış Akpolat'la evlendi! Mutlulukları sonsuz olsun!

Darısı Ömer'in başına... diyor ve kaçıyorum.

Şahane Ekim ayına hoş geldiniz.

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

YENİ ÇIKAN KALLAVİ OYUNLARA GÖMÜLÜP SELAMIMIZI ALMAMAZLIK ETMEYİN!



Sağ elimle Civ VI, sol elimle FIFA 17, sağ ayağımla Forza Horizon 3, sol ayağımla da Mafia III oynamayı deneyeceğim sanırım bu ay. Bana şans dileyin! (Teker teker gelseler olmuyor evet)

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: İHSAN C. ASMAN



2'DEN SONRA KAÇ GELİYORDU?

Selamlar Oyungezer ailesi! Daha önceki mektuplarımda da bahsetmiştim (de kim nereden hatırlayacak), 30'larında son sürat ilerlemekte olan bir okurunuzum. İşten güçten (klişe) eski yıllardaki oyunculuğum pek kaldı denemez. Yine de son bir yılda öncekilerine göre daha çok oyun oynadığımı ve bunda da dergiciliği yaşatan sizin katkınızın olduğunu belirtmeliyim.

Sadece 2 sorum var:

1. Basit, simülasyon ya da optimizasyon kafasında olmayan, sadece araba seçip yarışacağım türde bir yarış oyunu var mı? Hani böyle eski Need for Speed'ler gibi. Ne önerirsiniz?

2. Sadece bana mı öyle gelmiyor bilmiyorum, özellikle No Man's Sky'da, ondan önce de mesela Watch_Dogs'ta olduğu gibi aşırı vaatte bulunan, deli gibi reklamı yapılan ancak beklendiği kadar olmayan oyunlarda bir artış var mı? Ya da farklı şekilde sorayım, oyun firmalarının (doğal olarak hem kendi ürünleri, hem de para kazanmaları gerektiği için) oyunlarını tanıtırken oyun içi olmayan (ya da abartı) görüntüler kullanması, sürekli aşırı büyük vaatler vermesi ve açıklamalar yapması oyuncuları (ve haliyle sizi) yanıltmıyor mu? Artık daha çok bağımsız oyun çıktığı için, aslında büyük oyun firmaları kendi yapımlarını bu şekilde riske atmıyor mu? Mesela büyük firmaları giderek sevmez oldum. Siz ne düşünüyorsunuz? Genel olarak oyuncu camiasında bu konu konuşuluyor mudur acaba? Beni rahatsız ettiği için merak ettim ve sormak istedim.

3. (son anda akla gelen soru) Üzerinden çok bir zaman geçti gerçi ama Erim'in Metal Gear serisi neden olmadı? Ona sor diyeceksin ama teliften dedi diye hatırlıyorum. Başka yerli yabancı kanallarda bir sürü MGS hikâye serileri yayınlanıyor, kendisinden de duysak iyi olurdu hâlbuki. Benzer şekilde bazı eski klasiklerin serilerini ya da sadece hikâyelerinin anlatıldığı videolar yapmayı düşündünüz mü hiç?

Uzun tuttuysam affola, burada bırakayım. Nasıl olsa bir yere gittiğimiz yok, daha sonra yine sorarım :) Hepinize iyi çalışmalar, kolay gelsin.

-Volkan Levent Soylu



WD 2'NİN EN GÜZEL YANLARINDAN BİRİ DE KENDİSİNİ OLDUĞUNDAN DAHA BÜYÜK GÖSTERMEYE ÇALIŞMAMASI. ADETA "İYİ OYUN OLACAĞIM, O KADAR" DİYOR.

Sana da selam olsun Volkan Levent (hangisini kullandığını bilmediğim iki isimli insanların iki ismini birden söyleyerek kendi çapımda mini ça-

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

kallıklara başvurduğum doğrudur). Yeniden oyunlarla içli dışlı olmanda payımız olmuşsa ne mutlu bize. Güzel şey şu oyun dediğimiz şey yahu, çok da uzak olmamak lazım.

1. Öyle bir şeyler istiyor oluşunu çok iyi anlıyorum. Mesela son zamanlarda Dirt Rally'le kafayı bozdum. Çok zevkli evet ama aşırı gerçekçiliği insana bangır bangır yarışacağı oyunları da özletiyor zaman zaman ama o türde nedense az oyun çıktı son yıllarda. Sana önerebileceğim bir numaralı oyun Forza Horizon 3 olur tabii ki. Horizon 2 ve 3 yapılmış en sağlam arcade yarış oyunları listesinin ilk iki sırasındadır desem abartmış olmam sanırım. Hangi platformlara sahip olduğunu bilemiyorum ama PC oyuncusuysan Horizon 3 PC'ye de çıktı. Diğer PC oyunlarına nazaran aşırı pahalı yalnız, daha uygun fiyatlı bir şey istersen 2012'de çıkan NFS: Most Wanted bayağı iyiydi. Eminim sağdan soldan çok ucuza bulabilirsin. Değişik şeylere açıksan Trackmania Turbo ve Redout'a da göz atmanı öneririm.

2. Genel olarak bayağı fazla konuşulan bir konu bu söylediğin. Bir oyunun fragmanları, duyuruları gibi pazarlama hamlelerine eleştirel yaklaşmak ve firmaya gerçekten güvenmiyorsan ilk yorumlar/incelemeler gelmeden oyuna ön sipariş vermemek bu işin kişisel boyuttaki çözümü. Ama biraz da el mahkûm durumu var. Nihayetinde bağımsız oyunlar AAA'lerin, yani büyük çaplı oyunların rakibi sayılmaz. Onları oynayan kitle ya AAA'lere neredeyse hiç bulaşmıyor ya da AAA'lerin yanında bağımsız oyunlar oynuyor. "Büyük firmalara saygım azaldı, bundan sonra bağımsız oyun oynayacağım" demek pek de mümkün değil. Atıyorum bir oyuncu açık dünya şehir aksiyonu istiyorsa, tanıtımıyla yarattığı beklentiyi tam karşılayamasa bile Watch_Dogs'u alıp oynar büyük ihtimalle. Veya ben Square-Enix'e hoş duygular beslemiyorum, Final Fantasy serisini kötü bir yola soktular ama AAA bir JRYO oynamak istiyorum ve kaç tane alternatifim var ki? Yine FF 15 oynayacağım. Veya aynı şey EA ve Mass Effect: Andromeda için de geçerli.

AAA oyunların alternatifsizliği genelde bu şekilde olsa da, bazen hoş sürprizler olmuyor da değil. Mesela geçen ay incelediğimiz Starbound, No Man's Sky'a her anlamda güzel bir alternatifti bence. Ayrıca, reklamı haddinden fazlaca yapılan her türlü ürüne daha en baştan ifrit oluyorum. Bu tür yapımları sezmek çok zor değil. İlla kötü çıkacak değil tabii ama bence de en azından ön sipariş vermemek makul bir çözüm. - İhsan A.

3. Konami direkt olarak "video çekemezsiniz" demiyor ama koyduğu abidik gubidik telif kurallarıyla insanın bütün hevesini kaçırıyor. Direkt bizim de kalbimizi kırmışlığı var ayrıca, Konami oyunlarına dergide vs. pek yer vermemeyi tercih ediyoruz o nedenle. Başka serilerin hikâyelerine dair video da yapmayacağız demiyorum ama şu an için daha çok yazılı olarak anlatmayı tercih ediyoruz öyle şeyleri. Dergide FF 13 ve Kingdom Hearts yazmışlığım var mesela. OGZ Online'a da MGS karalamıştım. Onun dışında Eser'in Online'a yazdığı Dark Souls ve Deus Ex lore'ları da mevcut. Her şey de video olmasın canım, yazı okumak da güzel bir şey ^_^

Mektubun uzunluğu kısalığı fark etmez, sen estikçe yaz yeter ki. Sevgiler.

YENİ OYUN DÖNEMİ BAŞLASIN!

Öncelikle Selamlar Ömer abi ve bu ayın misafiri İhsan abi.

Senelerdir, 2012'den beri derginizi alırım. Şimdi yan taraftaki kitaplığıma bakıyorum da ufak bir tepe oluşmuş bile. 2013'ten sonra yeni nesil ortaya çıkınca bir süre oyunlara küstüm çünkü ne konsol alacak ne de PC toplayacak bir bütçem vardı ve artık eski nesil konsollara oyunlar çıkmamaya başlamıştı. Derginin sadece hoşuma giden sayılarını almaya başlamıştım. Şimdi ise yeni bir konsol veya PC alma gibi bir durumum söz konusu ve tekrar oyunlara başlama zamanı geldi, şu YGS ve LYS çilesinden de kurtulduk sonunda :) Neyse, dedim ki yıllardır okuyorum dergiyi niye hiç yazmadım ki şuraya, en azından şansımı denerim dedim, geçtim PC'nin başına ve koyuldum aşağıdakileri yazmaya :)

1. Bildiğimiz üzere 7 Eylül'de yeni konsol PS4 Pro tanıtıldı. Ne diyorsun abi? PS4'üm yok ve bunu almayı düşünüyorum ama Sony ve Microsoft artık 3 senede bir konsol çıkarma işini alışkanlık haline getirecekler gibi. Şimdi bu PS4 Pro'yu alsak 2-3 seneye PS5 duyurulacak ve bir zaman sonra da destek çekilecek eski nesilden. Boş yatırım mı olur bunu almak?
2. Artık oyunların bollaştığı altın aylara yaklaşıyoruz. En fazla beklediğin 3 oyunu yazar mısın?
3. Uncharted'ın Nathan'ı mı döver, The Last Of Us'un Joel'i mi?

Her ay bayiye aynı heyecanla gitmemi sağladığınız için hepinize teşekkür ederim. Umarım mutlu, huzurlu ve oyunlu günler bizi bekler. Hoşçakalın.
-Kıvanç Aslan

Hoş geldin Kıvanç, büyük geçmiş olsun. O sınavlar bittikten sonraki özgürlük hissi mis gibidir şimdi, tadını çıkar, bolca oyun oyna ^_^
Benden de büyük geçmiş olsunlar sevgili Kıvanç ve hoş geldin :) - İ.A.

1. Hmmm şimdi burada mantığını biraz eleştireceğim kusuruma bakmazsan. Oyun oynamak, oyun konsolu veya PC almak bir yatırım işi değil ki? Mesela ben PS 1'imi, 2'mi, 3'ümü, PSP'mi, DS'imi maddi olanaksızlıklardan dolayı hep ömürlerinin sonuna doğru almıştım ve asla pişman olmadım, hepsi bana


Oyunlara ve oyun oynanan platformlara çok matematiksel bakmamakta fayda var.



Videolarda Bu Ay

Ultra şirin vokal, ultra sert sound... Hayatta en çok dinlediğim şarkılardan ama ofiste herkes nefret etti! Tüm dünya mı zevksiz oldu arkadaş?! *tinyurl.com/ogz-108-yuki-joy-dmc*



Üzerinde yaşadığımız çamur topundan sıkılanlar için tarihin en güzel sunumuydu belki de Elon Musk'ınki: *tinyurl.com/ogz-108-musk*



Dünyanın en epik ve en dramatik oyun karakteri kimdir? Fikrinizi sormadım! Bu sorunun tek bir doğru yanıtı var ve siz bilemediniz! Doğru yanıt: Street Cleaner! *tinyurl.com/ogz-108-sc*



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

muhteşem anlar yaşattı. Mesela dediğin gibi PS4 Pro alsan, atıyorum 2-3 seneye de hakikaten PS5 çıksa, ne olacak ki? Sen hayatının 2-3 yılını süper oyunlarla birlikte geçirmiş olacaksın, önemli olan da bu değil mi? Hep uzak geleceği düşünmemek, biraz da günün ve elindeki imkânların tadını çıkarmak gerek kanaatindeyim. O değil de Playstation reklamı gibi oldu, şu an Xbox One, Wii U veya orta karar PC almak da aynı şey yani aslında. Veya yemişim ya, git PS1 falan al istiyorsan, taş gibi oynanır hâlâ!

Elbette ilerisini düşünmek kötü değil; ancak senin de dediğin gibi zaten sürekli yeni konsollar çıkıyor, "eskimeyen" alet yok neticede. Ama gerçekten de önemli olan iyi oyun oynamaksa, merak etme hiçbir sorun olmaz. Benim en son sahip olduğum konsol PS2 ve hâlâ merak ederim ne kadar hakkını verebilmişimdir diye. Ayrıca bundan 6 sene evvel "high-end" bir PC topladığımda ilk oynadığım oyunlardan birisi de 2007 çıkışlı Assassin's Creed'di. - İ.A.

2. 2017'ye hiç geçmeden, bu yıl bitmeden çıkacak oyunlardan gidersem Bir kere Civilization VI'nın çıkışı yaklaştıkça iyice elim titremeye başladı. Planlarımın arasında onunla kafayı kırmak, gece-gündüz döngüsünü komple unutmak var. Onun dışında bir FF XV var elbette. Xenoblade Chronicles X'ten beri şöyle taş gibi bir JRYO oynamadım. Eh, son yıllarda kalbimi kırmış olsa da içimdeki FF sevgisi de bambaşka zaten. Doğrusu bu ikisi kadar manyakça beklediğim bir üçüncü oyun yok ama bir isim daha saymam gerekirse Mafia III derim. Dramatik, sert, gerçekçi bir hikâye dinlemeyeli uzun zaman oldu. Gangster hikâyelerini ve eski Mafia'ları da özellikle severim zaten.

Vallahi öyle delice beklediğim bir oyun olmasa da Mafia III'ün nasıl çıkacağını ben de acayip merak ediyorum. Irklar arası gerilime odaklanması, Vietnam savaşının yarattığı iklimde pek çok hak temelli hareketin filizlendiği bir dönemi yansıtacak olması gibi ilgimi çeken yanları olsa da mekân basma odaklı arttırılmış aksiyonunun, Ömer'in dediği türden bir hikâyeyi dinlememize engel olmasından korkuyorum. Ömer 2017'ye hiç geçmeyelim demiş ama hazır buradayken, beni acayip heyecanlandıran oyunu buradan tüm okurlara duyurayım: Vampyr. Life is Strange'i ayıla bayıla oynamış ve 2004'ten bu yana Bloodlines benzeri bir vampir ortamı bekleyen biri için şaşırtıcı olmasa gerek. - İ.A.

3. Seviyorum böyle soruları ^_^ Ama bu sefer de tek yanıtı yok bu sorunun, dövüşün şartları önemli. Direkt karşı karşıyalarsa ve silahlılarsa Nathan kıvraklığıyla ve silah kullanma yeteneğiyle indiriverir Joel'i. Ama mesela yıkık bir binadalarsa ve birbirlerinin yerini bilmiyorlarsa Joel kenara bir şişe atar, Nathan "ne oluyor, biri mi var orada?" diye bakınırken arkadan sarılıverir. Veya ikisinin de silahı/mühimmatı yoksa, yumruk yumruğa dövüşeceklerse Joel o konuda Nathan'dan kat kat tecrübeli, ümüğünü sıkar garibanın.

Asıl biz teşekkür ederiz hakkımızda güzel duygular beslediğin için. Kal sağlıcakla.

BİR KÜÇÜK YARDIM

Selamünaleyküm Oyungezer ailesi.
Bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum, Sizin 107. sayınızdaki 3000+ en yüksek sistemdeki bilgisayarınızı ve ortalamada ise 2000 TL bütçeye bir bilgisayar gördüm. Yardımcı olup her ikisinin de ortasında, yani 4300 TL gibi değil de, 3000 TL'yle 2500 TL arasında bir sistem toplamama yardımcı olursanız çok sevinirim.

Bir şey daha öğrenmek istiyorum; müsait olduğum bir zaman Oyungezer ailesini ziyaret etmek isterim. Ofisiniz nerede veya bu mümkün olabilir mi? Teşekkürler *-Tarık Yıldız*

Sevgili Tarık, sorduğun soru sayesinde DATA'daki sistem önerileri bölümündeki Seçenek 2 ile 3 arasındaki fiyat farkının ne kadar da açılmış olduğunu fark ettim. Eminim senin gibi daha pek çok okurumuz, 4300 ile 1960 lira arasında bir yerlerde seyreden bir sistem önerisi daha görmek için can atıyordur. Bunun notunu alalım bu vesileyle.

Soruna alelade bir cevap vermiş olmamak için, OGZ Online'da hâlihazırda gayet yeterli olduğunu düşündüğüm, Furkan Güler'in hazırladığı 7 farklı (ve fiyat olarak birbirine daha yakın) sistem önerisine aktarayım seni şimdilik. Eminim aradığını orada bulacaksındır. Biz de o sırada dergideki önerilerimizi güncelleyelim :) - İ.A.

Ziyaret tabii ki mümkün olabilir, istediğin zaman buyur gel, bir kahvemizi iç. Mümkünse ay sonlarında gelme tabii, bu satırları gecenin 1'inde yazıyorum örneğin, yoğun oluyoruz biraz o zamanlarda ^_^ Adresimizi

Bir Okur İsteği

Aylık dergilerinizdeki oyunlarda Türkçe desteği yok/var diye belirtirseniz seviniriz :)

Yaa tabiii! Ondan sonra tasarımınız çok karışık diye eleştirin, değil mi!?!? ^_^ Şaka tabii ama öyle ekstradan bir ibare nasıl durur sayfalarda, onun değerlendirmesini Gizem'e bırakayım. Öte yandan oyunda Türkçe desteği varsa bunu kutuyla, artılar kısmında, yazının içinde vs. zaten mutlaka belirtmeye çalışıyoruz aslında.



Dünyanın bütün yükünü omuzlayacağız, az kaldı.

en arka sayfada bulabilirsin. Şehrin ortasında olsak da biraz ulaşması zor bir yerdeyiz, çok ziyarete gelen olmuyor o nedenle ama üşenmezsen uğra elbet bir ara. Teşekkürler bizden efendim.

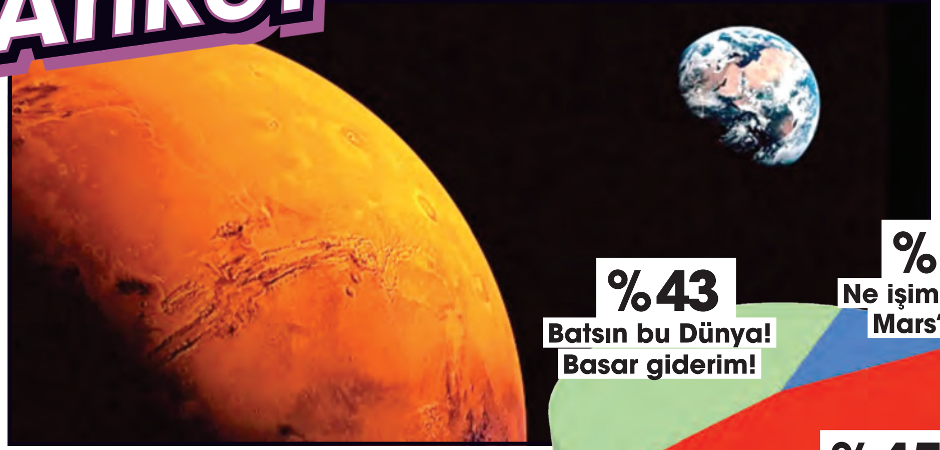
OYUNGEZER'E MEKTUBUM

Merhaba Serpil Abla,
Bu mektubu sana yazıyorum çünkü derginizi zam geldiğindendir alamıyorum. Amacım sizi eleştirmek değil, aksine derginizin kalitesi fiyatının çok üstünde. Okurken çok eğlendiğimi hatırlıyorum. Konudan çok saptım ama neyse...

Derginizin okurları genel olarak 15-16 yaş grubu diye düşünüyorum. Derginizi ilk aldığım zamanlarda ben de o yaşlardaydım. Bunu soru sormak amacıyla da yazmadım. Bu mektupta o genç kesime seslenmek istiyorum. Bu sene üniversiteyi kazandım, işte bunu gönderdikten 1 ay sonra Hacettepe Tıp İngilizceye başlayacağım. Amacım hava atmak falan da değil aslında, söylemek istediğim herkesin inanırsa bunu başarabileceği. Evet arkadaşlarınız, öğretmenleriniz, hatta aileniz bile başaracağınıza inanmayabilir ama inanırsanız her şeyi başarırsınız. Klişe gibi gelmiş olabilir çoğunuza ama inanın bana, 2 yıl önce ben de sizin okuduğunuz dergiyi okuyordum, Oyungezer ailesinin bir parçasıydım. Kendinize inanın lütfen.

Son kısım da yazarlara seslenmek istiyorum. Sizi kendime çok yakın görüyordum, son sene oyun oynamamama rağmen derginizi almaya devam ettim çünkü söylediğim gibi aileden hissediyordum kendimi. Benimle geçirdiğiniz 2 yıl için çok teşekkür ederim her say-

Anket



MARS'A KOLONİ KURUYORMUŞUZ DİYORLAR... MADDİ İMKÂNINIZ OLSA SİZ NE YAPARDINIZ?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

01 Altı kayalık olan yere ev dikerim. İlerde kentsel dönüşüm felan uğraşamam. @Metin Yavuz

02 Valla yeterli maddi durumum varsa herkesi Mars'a yollar, güzel Dünya'mda kalırım. @Ferhat Vonal

03 B*kumuzdan patates yetişecek mi? @Cemil Dinç

04 Metrobüse yakın yerden arsa alırdım. Değerlenir oralar. @İlker Yasin Kılıç

05 Mars tırt beyler. Kepler B akar. @Yakup Seven

06 Off ne ping vardır orada beee... @Salim Altıntop

>> SİZE KALSA HANGİ İKİ OYUN KAHRAMANINI EVLENDİRİRDİNİZ?

Lara Croft ile Uncharted'daki yakışıklı abimizi. Fazla uyumlular. @Kaan Çullu

Chell ve Gordon Freeman. Ne bir kavga, ne bir gürültü... Mutlu mesut ölene kadar... @Dinç Bartu

Dying Light'taki Crane abimiz ile Mirror's Edge'deki Faith ablamız. Mükemmel uyumun ikilisi. @Kadri Sadık

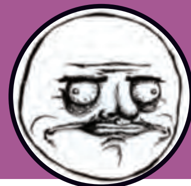
Max Payne ile Mona Sax :,(@Semih Efe Pehlivan

Ortam biraz şenlensin istiyorsak Rayne ve Geralt enteresan olabilir. @Can Hüsrefoğlu

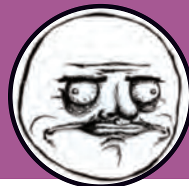
Sonic ile Kratos! @Ertuğrul Mirza Yılmaz

>> @OYUNGEZER: N'APTIN? BİTTİ Mİ BARİ DERGİ? (BASKIYA 5DK KALA EKİBİ SİNİR ETME SORUSU)

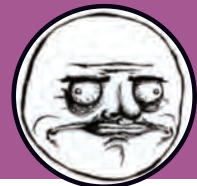
Oradan bitmiş gibi mi görünüyor? **@tarikkaplan**



Susabilir misin? Soru değil bu. **@omerakdag**

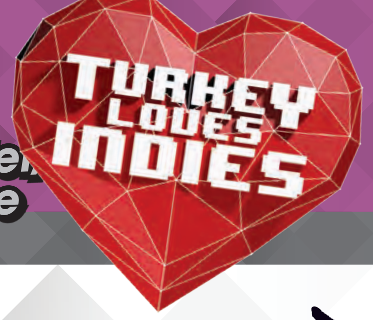


Paket mi yapalım? Yoksa direkt ağzına tıksak oluyor mu? **@pebblesinmymind**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



fada eğlendim. Şu an dergide bulunan ve ayrılan herkese çok şey borçluyum, tekrardan her şey için teşekkürler Oyungezer ailesi :) *-Eren Kılınç*

Selamlar Eren,
Serpil minik bir yanıt vermiş sana zaten gördüğüm kadarıyla ama isteğini yine getirelim, buraya da yapıştıralım dedik yazıklarını. Hoş bunları göremeyeceksin sanırım, anladığım kadarıyla bırakmışsın bizi okumayı. Ne diyelim, yeni okulun hayırlı olsun, güzel sözler için de teşekkürler, yine bekleriz ^_^

Bir hayırlı olsun dileği de benden gelsin madem. Ancak sevdiceği tıbbı yeni bitirmiş olan biri olarak şunu eklemeliyim: İşin esasen yeni başlıyor. Zira tıp fakültesinin kendi zorluğu dışında, mezuniyetin hemen sonrasında TUS yahut yurt dışı düşünüyorsan USMLE gibi über zor sınavlar seni bekliyor olacak. O yüzden kendimce, verdiğin mesaja ufak bir ekleme daha yapmak istiyorum: Evet kendinize inanın ve amaçlarınıza dört elle sarılın ama asla rehavete kapılmayın. Sinan abi bir keresinde aynen şöyle demişti: Sık yuvarlanan taş yosun tutmaz. Evet, dinleyelim onu :)

Bu arada, ben de iki yıl önce sizin okuduğunuz dergiyi okuyordum da ne demek? Galiba hâlâ aranızda, Oyungezer okumanın size +3 Knowledge ve +4 Perception verdiğini bilmeyenler var :P - İ.A.

BİR ŞEYLER YAPMAK İSTEMEK

Merhaba OGZ ailesi. Ailesi diyorum çünkü başarınızın altında yatan en önemli detaylardan birinin, sıkı çalışmanız dışında bir aile ortamı yaratmış olmanız olduğunu düşünüyorum. Bu aileye dışarıdan bakan komşular balkondaki çamaşırlarınızın dedikodusunu yapıyor da olabilir ama bu sizin ailenizin ne kadar başarılı olduğu gerçeğini değiştiremez, eleştiriler her zaman olacaktır :) Size yazmamın amacı bana ve benim gibilere (çok olduğunu düşünüyorum) bir yol göstermeniz veya fikir vermeniz.

Ben 36 yaşında, çocukluğunda Commodore 64'e kutsal hazine gözüyle bakan, kasetini değiştirirken eli titreyen, komşuda Amiga oynayabilmek için bir an önce Cuma günü gelsin diye dua eden bir jenerasyonun temsilcisiyim. Ben de herkes gibi kendi işinde gücünde, ailesiyle hayatını güzel yaşamaya çalışan bir bireyim. 90'lı yıllarda, ülkemizde oyun sektörü açısından bir gelecek düşünmek pek mümkün değildi, oyun endüstrisi hakkında ulaşabildiğimiz bilgiler ve çevre de müthiş derecede kısıtlıydı. Günümüzde ise durum çok farklı. Benim gibi oyun dünyasına ilgi duyanlar her türlü bilgiye anında ulaşıp, birçok organizasyona katılabiliyorlar. Sorun şu ki, bugüne kadar oyun endüstrisini takip etmiş ve içten içe bir şey yapabilmek için kendini yiyip bitirmiş bireyler ne yapacaklarını veya nereden başlayacaklarını bilemiyor. Hani hep derler ya hayallerinin peşinden git ve yapmayı sevdiğin şeyi yap. Ben artık bir fabrika sahibi olduğum için bu konuda geç kalmış olabilirim. Ama bir yandan da içimdeki o dürtüyü nasıl enerjiye dönüştürebilirim onu düşünüyorum. Ben kod yazamadığım için bir oyun yaratamam ama bu sektör için ne sorumluluk alabilirim, ne yapabilirim, neresinden tutabilirim? Para için değil, kendim için, mutlu olduğum şeyle uğraşmak istediğim için... Bana bu sektörün içinde olan insanlar olarak bir yol haritası verir misiniz? Sevgilerimle. *-Onur Çakıroğlu*

Merhabalar Onur,
Tatlı övgülerin için teşekkürler ama asıl böylesine güzel, önemli ve zor bir soru sorduğun için teşekkürler.
Hangi şehirde yaşadığın, ne tip imkânlarının/yeterliliklerinin olduğu önemli tabii ancak daha genele bakıp birkaç yorum yapmak gerekirse... En tepeden baktığında nihayetinde oyun dünyasının ihtiyacı olan bir numaralı şey oyun ve oyun geliştirmeyi illa ki kod yazmak olarak görme. Her sektör gibi bizim sektörün de çekirdeği mühendislik ve sanattan, üst yapısı ise iş adamlığından geçiyor.

Peki iş hayatında deneyimli, doğal olarak da organizasyon yeteneği ve sahip olduğu çevre bakımından diğerlerinden daha iyi durumda olan biri, maddi-manevi birikimleri ile bu sektöre nasıl girer veya destek olur? Doğrusu en mantıklısı hevesli ve yetenekli gençlerin hayallerinin peşinden onlarla birlikte koşmak gibi. Örneğin Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği'nin (TOGED) Turkey Loves Indies projesi var. Veya Atom, Bug, Game Garage gibi inkübasyon merkezleri, Gram Games'in 2Tons projesi... Bunlar gençleri bir araya getiren, hayallerine yönlendiren, onların projelerine yatırım bulan kampanyalar. Heyecanlı ve keyifli de işler.

Bu projeler hakkında biraz araştırma yapabilir, ilgini çekenleri hakkında işin içindekilerle iletişime geçip nasıl destek olabileceğin konusunda yorumlar alabilirsin. Tabii yolun düşerse bizim ofise de uğra, özellikle Tuğbek abi bu konularda deneyimlidir, o da sana detaylı bilgi sağlayabilir.

Sevgiler bizden, yine buyur gel.

Bu ay dikkatimi şey çekti; elimde net veri yok ama okurlarımızın aslında nispeten daha küçük bir kısmı 30 yaş üzerindedir diye tahmin ediyorum ama bu yaşlardakilerden bolca mektup geliyor. Asla şikâyet ettiğimden değil, daha çok yazın sevgili 30 yaş üstü dostlar ama ey 10'lu 20'li yaşlardakiler! Siz nerelerdesiniz!?

PUANLAMA

Selamlar,
Benim yine bir sorum var umarım çok tuhaf olmaz. Siz oyunları puanlarken oynanabilirlik puanını neye göre veriyorsunuz? Çok sağolun! *-Recep Yılmaz*

Merhaba Recep,
Direkt oynanabilirlik puanı gibi bir şey vermiyoruz aslında. Oyunların tek bir puanı var, onu nasıl verdiğimizin de tek bir formülü yok. Kimi oyun hikâyeye odaklanıyordur, oynanışı muhteşem olmasa bile hikâyesini etkileyici bir şekilde anlatabildiği için yüksek not koparabilir. Veya hikâyeye odaklanmasına rağmen o konuda bekleneni veremiyor olabilir, ama oynanışı beklediğimizden iyi çıkar, yine fena bir şey almaz atıyorum. Oyundan oyuna, yazardan yazara değişen şeyler, genel kurallarımız yok. Aslında her inceleme yazısı oyunun o aşağıdaki puanı neden aldığından bahseder bir nevi. Dolayısıyla o puana çok takılma derim, asıl mesele yazının kendisinde kopuyor.

Sen de sağol mektubun için. Görüşmek üzere.



Gelecek Ayın Misafiri

Divinity 2'dir, Torment'tir, Tyranny'dir çıkıp kendini bilgisayar başına kelepçelemeden önce RYO ve macera oyunlarının ağır hastası Eser Güven'i konuk edeyim dedim önümüzdeki ay. Oyun kültürü çok üst düzey bir arkadaşımızdır, istediğiniz kadar zor sorabilirsiniz.

HEDEF VE EKSİ SIFIR'IN YENİLİKÇİ YÖNETMENİNDEN

UĞUR KURT

AVNİ ALP MUMCU

GİZEM BİRİMİ

AVER PRODUCTION GURURLA SUNAR BİR ERKUT ALTINDAĞ FİLMİ
OYUNCULAR AVNİ ALP MUMCU UĞUR KURT HAKAN HÜSEYİN GÜL
GÖRSEL EFEKTLER ERKUT ALTINDAĞ VLADIMIR DUTINA AVER VISUAL STUDIO
ANİMASYONLAR MICHAEL CLARKE 2D ÇİZİMLER EMRAH ÇILDIR HALİL METE
ZAHİRİ GÖRSEL TASARIM MÜZİK ASİTANE GAGE HURLEY SENARYO ERKUT ALTINDAĞ
AVNİ ALP MUMCU YAPIM AVER PRODUCTION YÖNETMEN ERKUT ALTINDAĞ



Aver Production



Hayalet Gemi

Hazal Çamur
hazal@oyungezer.com.tr

Üç Deyince Atlıyoruz

Ortamlarda seviye hızla düşmeye başladığında ne yapmak gerek? Cevap veriyorum: Üreten zihinlere transfer olmak.

Eğitim düzeyi fark etmeksizin pek çok tüketici zihnin beyin yakan fikirleri savunduğunu görebilirsiniz. Ben kendi gördüklerimden bir derleme sunayım mesela:

1. McDonald's bu kadar yeriliyor ama çok sağlıklı. Bu derece denetlenen bir markanın sağlıksız olması çok saçma!
2. Olasılıksız mesela, okuduğum bilimkurgulara örnek.
3. Aikido nasıl bir savunma sanatı biliyor musun? Böyle duruyorsun, tamam mı, anca adama sana vurursa tepki veriyorsun. Yoksa duruyorsun, bir haltı yok.

Bu kulaklar var ya bu kulaklar, neler duydu! Bunları diyen insanların yaş ortalaması 35. Yine aynı kişiler okumuş insanlar, fakat ağızlarından çıkanlar zihinsel kirlilik saçıyor.

İşte böyle anlarda hep aynı formülü uyguluyorum. Sadece tüketime endeksli insanların ağzından çıkan bu gibi şeylere tahammülü düşük biriyseniz (bkz. ben), o zaman ver elini üreten zihinler turizmi. Bunun için kulaklıklarınızı takar ve bu sanatı hakkıyla icra eden, sözleriyle bam telinizi tıngırdatan, derin düşüncelere sevk eden ya da sadece enstrümantal akışıyla bile sizi bambaşka alemlere sürükleyen insanların müziklerine teslim olabilirsiniz. Emin olun o sözlerde ya da enstrümantal akışlarda bu zırvalardan ırakta bir nirvana söz konusu.

Bir başka yöntemse kitaplar. Kapağın ardından açılan sayfalar aracılığıyla o zamana/mekâna ait olmayan bir düzlemde var olabilirsiniz. Okuduğunuz türe göre binlerce farklı dünyada nefes alabilir, aynı çeşitlilikte insanla karşı karşıya gelebilir ve sayısız duygu ve düşünce arasında bir devinim tutturabilirsiniz. Hatta ve hatta, zihninizi çatlatan sorgulamalara dalabilirsiniz.

Son yöntemse oyunlar. Ciddiyim. Uzun yıllardır oyun yapımcılarının normal bir insan zekâsına sahip olduğunu düşünmüyorum. Hâl böyle olunca, mobil oyunlar da bu zihinsel kirlilikten kaçıp arınmak için bir yol oluyor. Bunu da mobil oyunlara olan önyargılarını yeni yeni kırmış biri olarak söylüyorum. Eh, bir el konsoluna sahip değilseniz, böyle topluluk ortamlarında oyuna yegâne erişiminiz cep telefonları ya da tabletlerle olacaktır.

Rayman'in mobil serisi, benim bu önyargılarımı kıran ve bir kaçış yolu, bir arınma olarak karşıma çıkan oyunlar arasında üst sırada. Kulağımın dibinde biri "*Yea, Aikido nasıl bir savunma sanatı biliyor musun?*" derken tek tıkla açtığım bu oyun serisinin her bölümü beni deli ediyor. Deli ediyor, çünkü "*nasıl bir zekânın ürünüsün!*" diye her defasında hayran kalıyorum. Kıskanıyorum da, kabul.

Diyeceğim o ki, sadece tükettiğimiz sürece hiçbir zaman o donanımlı insan seviyesine ulaşamayacağız. Öte yandan, toplum içinde bu kirlilikten de kaçamayacağız elbet. Ama bunları yaşamanın da bazı artıları var. Bakın, Stephen King yazar adaylarına kötü kitaplar okumanın da faydalı olduğundan bahseder. Çünkü sadece iyiyi görerek iyi olunmayacağına dikkat çeker. Kötüyü de gördüğümüz bu ortamda, ne mutlu ki üreten, kendini bu zehirlenmeden sıyırmış ve etrafına da şifa dağıtan, pek çok farklı türde üretici zihinler/dehâlar mevcut. Biz de onların çatısı altında bu şifaya kavuşuyoruz da kulak ve zihin pasımız siliniyor.

"SOSYAL BİR ORTAMDA TELEFONLA OYNAMAK ELEŞTİRİLİR BELKİ AMA BENİ DE ANLAYIN..."





Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Enayi Miyim Ben?

"Enayi durumuna düşme korkusu"nun bir insanın aşması gereken en önemli şeylerden birisi olduğu kanaatindeyim. Hani çok ırksal genellemeleri de sevmiyorum ama bu, bizim diyarlarda bayağı fazlaca olan bir korku biçimi. Tabii herkeste olan doğal bir korku ama sanıyorum dengesini tutturmak önemli olan.

Beni bu konuda düşünmeye iten hepimizin aşina olduğu, ışık yeşil yanınca hemen kornaya asılanlar oldu. Işık yeşile döner, ilk sıradaki araba gecikmeden yürür, ikinci sıradaki doğal olarak ilk sıradakinin hareketlenmesini bekler, sonrasında o da beklemeden yürümeye başlar, bu sırada üçüncü veya dördüncü sıradakiler direkt korna çalarlar. Yani önündekilerden birisinin dalıp yeşilde beklediği durumlardan da söz etmiyorum ki öyle olsa bile hemen 3. 4. sıradakinin ışığı kaçırması söz konusu olamaz, mantıken en azından 3-4 saniye bekleyip öyle kornaya basmasını beklerim medeni bir insan evladından. Arkadakilerin de ışığa yetişmelerini istiyor diye süper iyimser bir yorumda bulunsam, e arkasında kimse yok. Bir kere dikkat edince biraz daha dikkat ettim, tahmin ettiğimden çok çok daha fazla yaşanan bir mevzu.

> "İYİ İNSAN OLMAK O KADAR KOLAY DEĞİL."

Kısa saniyeler içinde o kornaya basmanın "dünyada bir varlığının olduğunu hissetme isteği" ya da "hayatın içinde olduğunu hissetme isteği" ile de çok doğrudan bir ilgisi var. Elbet trafiğin ve diğer şeylerin yarattığı stres de tepki verme isteği yaratıyor, ama yine de en çok enayi durumuna düşme korkusuyla ilgili gibime geliyor. Bu, diğerlerinin onu enayi olarak görmesi korkusu olduğu kadar kendisini enayi gibi hissetmesiyle de ilgili. "Işık yeşil yanıyor ve ben duruyorum, kek miyim, enayi miyim, yapıştır!" şeklinde işleyen, bilinçten ziyade bilinçaltından gelen bir düşünce yapısı.



Ben korna mevzusundan yola çıktım ama her yere uyarlanabilir bu konu. Sırasını ihtiyacı olana vermeyenler (biraz daha uzun süre mi bekleyeyim?), sıranın önüne geçmeye çalışanlar (orada iş görülüyor ve ben işimin görülmesi yerine dikiliyorum), kullanmadığı eşyasını ödünç vermemek için bahane uyduranlar (paramın şu kadar kısmını buna ayırdım, ayırmayan neden kullansın?), multi oyunda amatörlere bir şeyi öğretmekten kaçanlar (kimse öğretmemiş daha önce, neden ben uğraşayım?), evinin önünde top oynayan çocukları kovalayanlar (neden başkasının değil de benim evimin önünde oynasınlar?)...

Enayi durumuna düşme korkusu hiç de küçük, ayrıntı bir mevzu değil. Hatta bu korkuyu aşmış olmak çoğu zaman iyi insan ile iyi olmayan insan arasındaki farkı ortaya koyabilecek kadar önemli bir nüans.

Hepimiz de iyi insanlar olduğumuzu düşünürüz üzerine fazla bir analiz yapmadan ama "kötü insan olmamak" ile "iyi insan olmak" arasında uçurum var aslında. Gidip yolda yavru köpekleri tekmelemiyorsanız, ilkokul çocuklarına uyuşturucu satmıyorsanız falan kötü insan sayılmayabilirsiniz belki (tanımınıza göre). Ama iyi insan olmak için de para-zaman-enerji üçlüsünden feragat etmek gerekiyor. En klişe örnektir ya, onu vereyim hadi; yaşlı birinin karşıdan karşıya geçmesine yardım etmekle yürüyüp gitmek belirliyor iyi insan olmakla "nötr" insan olmak arasındaki farkı.

Ama işte o sözünü ettiğim üç temel kaynağın yanında bir de psikolojik faktör var. "Milletin enayisi ben miyim, neden başkası dururken ben yardım edeyim?" gibi şeyler dolanıyor insanın beyninin arka taraflarında. Bu milletin enayisi olma korkusuyla yetiştirilen bireyler olmamızın, böyle bir kültürün içinde yaşamaya çalışmamızın payı yüksek.

Herkesin durumu aşabilme şansı farklı tabii. Bu kültürden gelen korkunun üstüne bir de benim gibi insanlara yaklaşmaktan çekinen, iletişim yeteneği yoksunu biriyseniz işiniz daha zor mesela. Sizde farklı mıdır bilmiyorum ama şahsen hayatta en imrendiğim insanlar da "kim ne der, ne kazanırım-kaybederim, bunu yapan neden ben olayım?" hesabına girmeden gördüğü her ihtiyaç sahibine yardım etmeye çalışanlar. Biraz nesilleri tükeniyor gibi görünüyor ama varlar hâlâ sağda solda.



TARIK KAPLAN

OYUN SEKTÖRÜNÜN FİNANSAL DEĞİŞİMİ

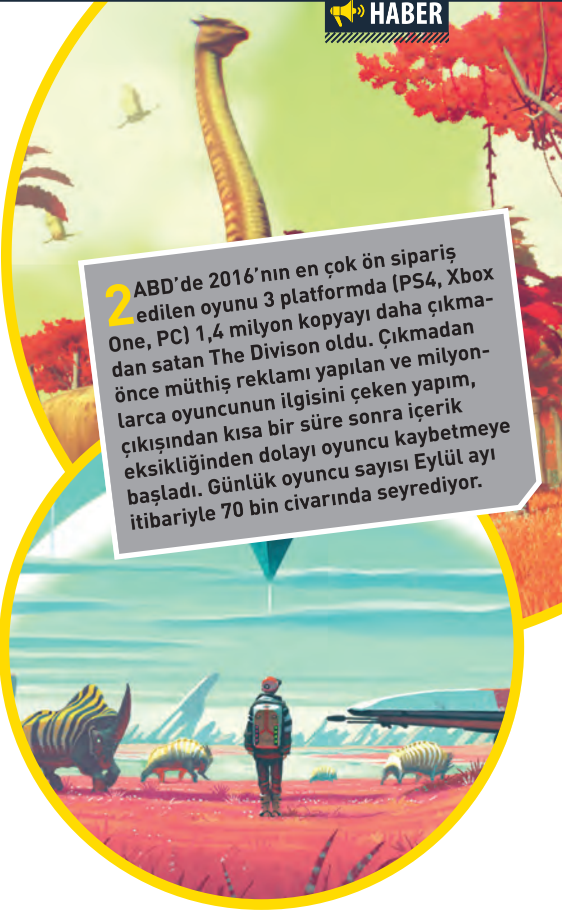
Fidanlar ağaca, ağaçlar paraya...

Son 10 yılda oyuncu ve oyunculuk kavramı ne kadar değişti değil mi? Çok değil, kısa bir zaman önce oyun oynamak toplumsal açıdan (en azından yaygın görüş olarak) en basit tabiriyle "gerçek hayata atılmaktan korkanların" aktivitesi olarak kabul edilirken, bugün profesyonel oyunculuk neredeyse en çok izlenen spor dalları arasına girdi. Bu akıl almaz değişimle oyunculuğun popüler kültür haline gelmesi, yalnızca insanların oyunlara yaklaşımını etkilemedi; piyasayı genişletti, zenginleştirdi ve değiştirdi. Belli bir kesime hitap eden mütevazı bir piyasa, bugün dünya çapındaki şirketleri ve on binlerce bağımsız yapımcıyla milyonlarca oyuncuyu kapsar hale geldi. 2016 bitene dek 100 milyar doları aşması bekleniyor oyun piyasası değerinin. ABD'nin bu yıl en çok kâr eden şirketi olan Apple'ın kazancı, Eylül itibariyle 53 milyar dolar, karşılaştırınca daha iyi anlaşılır sanırım miktarın büyüklüğü.

Hâl böyle olunca oyunculuk da değişti elbette. Dönen para miktarı artınca oyuncunun istediğini vermeye odaklı yaklaşımlar yerini piyasa kaygılarına, politik olarak doğru olmaya, para makinalarını daha hızlı döndürecek serilerin hızlı üretimine bıraktı. Politik doğruculuk daha önemli hale geldi, büyük kitlelere satış yapılması amacıyla tasarımsal kararlar değiştirilmeye, yapım sürelerinin kısalması için eski oyun mekanikleri ve tasarımlar tekrar tekrar kullanılmaya başlandı. Pay to Win denen, aslında ücretsiz olan oyunlarda oyun içi satım alım işlemleri patlayıp gitti, oyunculuk "erken erişim" ve "ön sipariş" kavramlarıyla tanıştı. Tüm bunlar çok değil, yalnızca birkaç yıllık bir geçmişe sahip. Bu delicesine gelişen sektörde bırakın yılı, bir ay öncesini unutmak bile bu kadar kolayken, finansal gelişimi takip etmek de zor bir iş. Bu dosya da tam olarak bunun için var. Çok ince detaylara pek inmeden oyun piyasasının parasal anlamda nelerle tanıştığına şöyle bir bakacağız. Gelin haydi.



1 Eylül ayı itibariyle Steam'de 800 civarında Erken Erişim oyunu bulunmakta. Bunların içine Erken Erişim aşamasından çıkıp tam sürüm olarak satılan oyunlar dâhil değil üstelik.



2 ABD'de 2016'nın en çok ön sipariş edilen oyunu 3 platformda (PS4, Xbox One, PC) 1,4 milyon kopyayı daha çıkmadan satan The Divison oldu. Çıkmadan önce müthiş reklamı yapılan ve milyonlarca oyuncunun ilgisini çeken yapım, çıkışından kısa bir süre sonra içerik eksikliğinden dolayı oyuncu kaybetmeye başladı. Günlük oyuncu sayısı Eylül ayı itibariyle 70 bin civarında seyrediyor.



ERKEN ERİŞİM

Oyun yapmak çok zorlu bir süreç. Yapım sürecinin çoğu kişinin tahmin ettiğinden de uzun bir kısmı yalnızca bug temizlemekle, yani oyunu hatalardan kurtarmakla geçiyor. Tam da bu sebepten erken alfa ve beta aşamaları oyunlar son hallerini almadan önce çok ama çok önemli aşamalar. Ama her oyun beta sürecini açık halde yapmıyor ve son yıllarda artan bağımsız stüdyoların hepsi de geniş oyuncu kitlelerine ulaşabilecek hacme sahip değil. İşte bu noktada devreye Erken Erişim giriyor.

Erken Erişim, yapım süreci devam eden oyunları oynama ve yapımcıyla irtibat halinde olma şansı, yani para vererek beta oyuncusu olma hakkı alınan bir sistem. Peki nasıl böyle popüler bir hale geldi? Aslında bunun ilk adımları oyunların betasına katılma hakkının başka ürünlerle satılmasıyla atıldı. Örneğin *Halo 3*'ün betasına giriş hakkı, *Crackdown* adlı oyunla birlikte verildiğinden oyunun satışları beklenenin üzerine çıkmıştı. Adı EE olmasa da, bir oyuna önceden giriş hakkı tanınması mantığı bu sistemin temeliyle örtüşüyordu.

Erken Erişim kültürünü gerçek anlamda popüler hale getiren oyunsa çok tanıdık: Yapımcı firması yakın zamanda 2.5 milyar dolara Microsoft tarafından alınan *Minecraft*. 2009'dan 2011'deki çıkışına kadar belli bir ücret karşılığı erişilebilen oyun hâlâ gelişme aşamasındaydı. Popülerliğinin hızla artması sayesinde yapımcısı **Markus A. Persson** tüm vaktini projeye ayırabilecek kadar para kazanabildi ve oyuncular da tüm gelişme süreci boyunca oyundan zevk almaya devam etti. Bu başarı oyun geliştirmede kullanılabilecek olan yeni bir sistemin varlığını tüm dünyaya tanıttı adeta. Türk oyun sektörünün gurur duyduğu serilerden *Mount & Blade* de tam sürüme geçmeden önce erken bir aşamada satışa sunulmuş, TaleWorlds bu gelirle kurulmuştu örneğin. Bu örnekler daha sonra Steam'in de kendine ait bir Erken Erişim mantığı oturtmasıyla daha da arttı. Son olarak Google Play Store'a dahi gelen bu moda, mobil oyun ve uygulamalara da sıçramış durumda.

2013 yılından bu yana Erken Erişim aşamasında olan *DayZ* adlı zombili online-hayatta kalma oyunu erken erişimin gücünü en çok gösteren yapımlardan. Erken alfa aşamasında olmasına karşın 3,4 milyon kişi tarafından satın alındı oyun. Erken Erişim özellikle *DayZ*'nin ilk haftalardaki performansının ardından pek çok küçük çaplı oyun yapımcısı için, ürün tamamlanmadan para kazanmanın iyi yollarından biri olarak benimsendi ve bu örneği izleyen yüzlerce yapım türedi.

Erken Erişim her ne kadar hem yapımcılara fayda sağlıyor hem de oyuncuya yayınlanma öncesi erişim imkanı tanıyorsa da esasında riskli bir hareket. Merak ettiği bir fikrin tamamlanmamış haline uzanıp hayal kırıklığıyla dolan pek çok insan var örneğin. Herkes bir beta testi oyuncusu olmaya uygun değil ve kimi zaman insanlar beklediklerini bulamayabiliyor. Ayrıca bu isim altında tamamlanmaya yakın dahi olmayan oyunlar, yalnızca erkenden para kazanmak üzere piyasaya sürülüp sonradan planlandığı gibi tamamlanmayabiliyor. Peki tabii bir de oyunun çıkışında verebileceği vurucu bir etki kalmaması da var, zira her şey zaten bilinir hale oluyor. Yarı tamamlanmış bir yapımı piyasaya sürmek hem alan, hem de satan tarafta riskli bir iş kısaca. Gene de faydaları daha fazla.



ÖN SİPARİŞ

Ön sipariş sisteminin çıkış amacı basitti: Oyunlar çıkış tarihlerinde dükkânlarda kolayca tükenebiliyor, insanlar oynamak istedikleri şeyleri alabilmek için bazen haftalarca beklemek zorunda kalıyordu. Özellikle çok satacağı tahmin edilen popüler, beklenen oyunların çıkışları pek çokları için bir işkenceye dönebiliyordu. Bugün bile ön sipariş tekliflerinde söylenen şey şudur: "Şimdi sipariş verin ve çıktığı gün oynayın." Zaten esprisi de buydu, değil mi?

Dijital oyun satışlarının yükselişe geçmesi ve özellikle PC oyuncuları için DVD ihtiyacının ortadan kalkması ön sipariş mantığının değişmesine sebep oldu. Eskiden ön siparişler oyun satış mağazalarında yapılır, adeta oyunun çıktığı gün gidip alabilmek için rezervasyon görevi görürdü. Şimdiyse buna çoğunlukla



3 **Bugüne dek en fazla para toplayan video oyunu projesi Star Citizen oldu. Eylül ayı itibariyle 124 milyon doların üzerinde bağış toplayan oyunun ilk hedefi sadece 500 bin dolardı. Oyunun herhangi bir çıkış tarihi bulunmamasına rağmen destekçileri için kendi içinde güncellenen birden fazla demosu bulunuyor. En fazla para toplayan ikinci oyun mu? Shenmue III. Topladığı miktarsa sadece(!) 6.3 milyon dolar.**

gerek bile yok zira oyunlar dijital olarak indirilebiliyor ve kutulu satışların yapıldığı noktalarda stok sıkıntısı yok denecek kadar az. Firmalar açısından ön sipariş, oyunları henüz çıkmadan satış yapabilmelerini ve ne kadar satacaklarını öngörebilmelerini sağlayan harika bir araçken, oyuncular açısından yalnızca oyun içi kozmetik ögeler ya da ufak ek içerikler kazanabilecekleri riskli bir hamle şu an. Aksi durumdaysa oyuncular kızıyor haklı olarak, örneğin *Total War: Warhammer*'ın yalnızca ön sipariş alanlara özel olarak oyun içerisine yeni bir ırk eklemesi ciddi anlamda tepki çekmiş ve firma bu konuda geri adım atmak zorunda kalmıştı. Zira bu denli oyuna etki eden bir içeriği özel teklif olarak verirseniz bu kez oyunu çıktığında alacak kişilere haksızlık olacaktı. İki ucu keskin bir bıçak ön sipariş ödülleri bu anlamda... Bazı oyunlar ön sipariş tekliflerine serinin önceki oyunlarını da eklemek gibi göz alıcı hamleler yapsa da bunlar epey azınlıkta kalıyor. İyi bir tanıtım yapan oyunun ön siparişleri fırlarken, asıl çıkışını yapan ürünün hiç beğenilmemesi durumu sıkça karşımıza çıkabiliyor.

Oyuncular için en büyük riskse firmaların aldatıcı, gerçeği yansıtmayan pazarlama stratejilerine daha fazla önem vermeye başlaması. Ön sipariş teklifleriyle, henüz var olmayan bir oyunun verdiği sözlere güvenilerek verilen siparişler sayesinde, tanıtımı iyi yapılan bir ürün henüz çıkmadan başarı elde etmeye başlayabiliyor. (bkz. *No Man's Sky*) Eğer sonuç oyuncunun hayal ettiği gibi çıkmazsa da her şey için çok geç demek artık (belki geri ödeme sistemleri durumu biraz kurtarıyor ama etkisi bir yere kadar elbette). Pek çok oyun mecrasına göre ön sipariş "kesinlikle yapılmaması gereken" bir eylem tam da bu sebepten. Gene de yakın zamanda piyasadan kalkacağa benzemiyor bu uygulama. Neden kalksın ki? Oyun firmaları için daha kârlı bir teklif bulmak imkânsız!

3 PARA TOPLAMA

Bağımsız oyun pazarının bugünkü büyüklüğüne gelmesinin en önemli sebeplerinden biri "crowdfunding", "kitle fonlaması" denilen para toplama projeleri. "Bir fikrim var fakat gerçekleştirmek için paraya ihtiyacım var," diyen bir yapımcının arkasında insanların desteğini ve bağışlarını alarak vaat ettiği projeyi tamamlaması aslında kitle fonlaması dediğimiz şey. En büyük artısı şüphesiz büyük oyun firmalarının pençesinden kurtulmak olan bu aktivite, video oyunları için yaygın olarak kullanılmaya başlayalı çok olmadı aslında. İlk para toplama etkinlikleri tarihin çok öncesine gitse de video oyunları için internet üzerinden para toplama, şu anda bu alandaki (proje sayısı bazında) en büyük site olan Indiegogo'nun 2008'de açılmasıyla ve onu video oyunları konusunda çok daha aktif olan Kickstarter'ın takibiyle popülerleşti. Başarılı olan erken projelerden birisi *Resonance* adlı macera oyunuydu ve 10 bin dolar para toplamıştı. Bu miktarın nerelere çıkabileceği gösteren ilk projeyse *Double Fine Adventure* oldu. 400 bin dolar olan para limiti ilk günde aşılıp proje bitene dek toplamda 3 milyon dolara ulaşınca, kitle fonlamasının oyun piyasasına ne kadar faydalı olabileceği görüldü. *Shadowrun Returns*'ün 2012 yılında 1.9 milyon dolar para toplaması ve çıktığında çok olumlu tepkiler alması da bu yargıyı güçlendiriyordu.

Yalnızca Kickstarter'da bugüne dek 26,750 oyun projesi başlatıldı ve bunlardan yaklaşık 9 bin'i hedeflediği parayı kazandı. Bu başarının ardından, Kickstarter ve Indiegogo gibi siteler aracılığıyla yüzlerce oyun yapımcısı fikirlerini insanlarla paylaşarak vaatleri karşılığı bağış beklemeye başladı. 2011 yılında, Kickstarter içinde video oyunları için yaklaşık 1 milyon dolar toplanmışken, bu rakam 2015 yılında 46 milyon doları gördü.

Kitle fonlamasının çok büyük bir riski de bulunuyor ne var ki. Parayı toplayan yapımcıları bağışçılarına verdikleri sözden başka bağlayan bir şey olmadığından projelerin yarım kalması ya da hiç yapılmadan iptal edilmesi gibi riskli durumlar var. Kickstarter bu tarz durumlarda bağışçılara paralarını geri yollarken bu her platformda farklı bir şekilde idare edilen bir konu. Söz verilen üründen farklı bir şeyin ortaya çıkması durumundaysa neredeyse kimsenin

OYUN PİYASASI O KADAR HIZLI BİR DEĞİŞİM İÇİNDE Kİ, BİR AY ÖNCESİNİ UNUTMAK BİLE ÇOK KOLAY.



4 **Nintendo ve Blizzard, piyasadaki en yüksek birim fiyatlara sahip oyunları dağıtan iki dağıtım firması.**

Yapımı en pahalıya mal olan oyun 500 milyon dolarlık maliyetiyle Destiny oldu. Standart satış fiyatıysa 60 dolardı. Onu takip eden yapımsa neredeyse yarısı gibi bir rakam olan 265 milyon dolarla GTA V, gene standart AAA satış fiyatı olan 60 dolardan satılıyordu.

yapabileceği bir şey yok. Kontrol mekanizması kurmanın imkânsızlığı oyuncuların parasını riske sokarken, karşılıklı güven ilişkisine dayalı gelişen ticaret mantığıysa belki de para kaygısıyla yanıp tutuşan bu piyasanın eski günlerini anımsatan en önemli yönlerinden biri kitle fonlamanın. Samimi bir topluluk olmayı özleyen oyuncular için bir yapımcıyla karşılıklı iletişim kurabilmek epey önemli sonuçta.

4 OYUN BİRİM FİYATI VE DLC'LER

Oyun fiyatları aslında hiçbir dönemde çok da ucuz sayılmazdı. Fakat yakın zamana kadar piyasaya çıkan oyunların yalnızca AAA ya da biraz daha düşük kalitede olduğunu unutmamak gerekir, yani paranızın karşılığında ne alacağınızla ilgili sağlam bir fikriniz vardı. Bağımsız oyunların piyasaya yavaş yavaş girmesi ve mobil oyunculuğun yükselişe geçmesiyle birlikte fiyatlar da daha değişken hale gelmeye başladı. Bugün en büyük firmaların 'amiral gemisi' olan seriler 300 liraya kadar olan fiyatlarıyla satışa sunulurken, aynı mecralarda 1 liranın altına alınabilecek yüzlerce oyun da yer alıyor. Bu noktada oyunların fiyatlarının neye göre belirlendiğini soruyoruz, ama bunun kesin bir cevabı yok. Evet, maliyetler büyük bir etken ama firmaların satış politikalarına, oyuncuların tepkisine, oyunların istenme oranını göre çok değişen bir değer bu.

Birim fiyatlarını yükselten bir diğer etken DLC mantığı. İçerisinde oyuna sonradan katılacak dijital içeriklerin bulunduğu paketler temel oyundan daha yüksek fiyatla Deluxe, Gold, Definitive isimleri altında satılıyor. Henüz var olmayan bir içeriği önceden satma mantığıyla ön siparişe benzeyen bu sistem, oyunların bütününe ve sonradan eklenen içeriklere bakıldığında, henüz yapılmamış kısmını neredeyse oyundan iki kat pahalıya almanıza sebep olabiliyor. Büyük oyunların DLC paketleri, birim fiyatının üçte birine tekabül edebilecek kadar pahalı, getirdikleri içeriğin ana oyuna oranıysa onda birden az genelde. Kârlı teklifler bulmak imkânsız değil ama, kozmetik ürün ağırlıklı DLC piyasası kârlı teklifler sunmaktan çok uzak.

Tabii bir de şu var, DLC mantığını ek paket mantığından ayrı tutmak gerek. Her ne kadar fiyat-içerik açısından DLC'ler ana oyunlara kıyasla çok daha pahalı olsalar da bu ek içerikler zorla satılan ya da dayatılan şeyler değil. Dolayısıyla en büyük faktör oyuncu tercihi... Fiyatı yüksek de olsa, oyuncuya sevdiği yapımı özelleştirme ya da genişletme şansı verilmesi kötü bir şey mi?

5 FREE TO PLAY VE PAY TO WIN MODELLERİ

"Oyunculuğun geleceği bedava oyunlarda" diyen firmaların sayısı tahmin ettiğinizden çok daha fazla. Özellikle *League of Legends*'ın dünyanın en fazla oynanan bilgisayar oyunu olmasının ardından patlama yapan bu model, aslında 90'ların sonunda ortaya çıkmıştı. *Runescape*, bu türün tanınmasını ve yaygınlaşmasını sağlayan en önemli yapımlardandı. İrili ufaklı pek çok bedava oyun ortaya çıktığı anda olağanüstü bir ilgi görmeye başladı; özellikle Çin, Rusya ve Güney Kore'de popülerlikleri kısa sürede tavan yapmıştı. Hatta bu ülkelerdeki oyun sektörünün tam %90'ını ele geçirdikleri bir dönem dahi oldu. Bugün en yüksek oyuncu kitlesini elinde bulunduran oyunlar da hâlâ bedava oynanabilir olanlar; hem MMO'lar, hem de mobil oyunlar buna dâhil. 2015 yılı itibariyle MMO'ların %60'tan fazlası free to play modelini benimsemiş durumda. *Eve Online* gibi kendine has oyuncu kitlelerine sahip dev yapımlar bile bu modele doğru kayıyorken bu oranın artması pek şaşırtıcı değil.

Peki bedava oynanabilen bir oyun yapımcısına nasıl para kazandırıyor? Tabii ki mikro ödemelerle... *World of Warcraft*'ın başarısının ardından piyasayı saran MMORPG'lerin pek çoğunda uygulanan ve mobil oyunları da esiri yapan bu sistem, oyun içerisindeki kaynakları gerçek parayla satın almaya dayalı. Bu kaynaklar yalnızca oyunda size avantaj sağlayan şeylerden ibaret değil, kozmetik ürünler, yani oyun içi görünümünüzü/eşyalarınızın görünümünü değiştiren kostümler de gerçek parayla satılıyor. Premium servislerinin oyun içinde daha iyi eşya ve kaynaklara ulaşmayı sağladığı sistemlerse Pay to Win(P2W), yani 'Kazanmak İçin Öde' olarak adlandırılıyor. Tabii oyuncular için bu yalnızca ne kadar çok para verirsen diğerlerinin o kadar önüne geçersin demek olduğundan pek hoş karşılanan bir iş modeli değil.

Gene de ne var biliyor musunuz? P2W modeli oyuncu nefretini o kadar çok çekiyor ki, bedava oyun piyasası 10 yıl öncesine oranla ciddi anlamda kozmetik ürün satışıyla kâr etmeye odaklanmış durumda. Hâlâ bolca kâr eden P2W oyunlar olsa da, oyuncuların tepkisi bu konuda piyasayı açıkça şekillendiriyor. Bu arada ilginçtir, bedava mobil oyun oynayanların yalnızca %2'si bu oyunlara gerçekten para yatırıyor ve bu küçük yüzde bile devasa bir sektörü döndürmeye yetiyor.



5 **League of Legends'ın yaratıcı firması Riot Games, 2015 yılında tam 1.6 milyar dolar kâr etti. En büyük rakibi olarak görülen Dota 2'nin aynı yıl getirisi 238 milyon dolardı.**



BU AY *Ne oldu?*

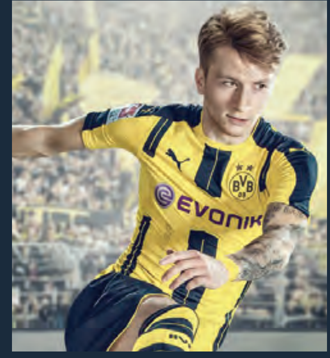
OYUN OYNAMAKTAN YEMEK ARALARINDAN BİLE KISMANIN GEREKECEĞİ BİR AY GELİYOR SEVGİLİ OYUNGEZERLER! BU AY NEYSE Kİ NİSPETEN YAVAŞ GEÇTİ DE BOLCA HAZIRLIK YAPMAYA VAKTİMİZ OLDU. BLIZZARD'IN YAPRAK DÖKÜMÜ, BİRKAÇ REMASTERED DUYURUSU VE ARTIK ALIŞTIĞIMIZ ERTELEMELER DIŞINDA, NİSPETEN SKANDALSIZ BİR EYLÜLDÜ BU. BU SEFER BİRAZCIK MAGAZİN DE BULUNDURAN HABERLERİMİZDE BAKALIM DAHA NELER VAR?

TARIK KAPLAN



1 **Last Guardian** YİNE ertelendi. Geç olsun, güç olmasın demek gerek ama yeter artık yav. Yeni çıkış tarihi BİR AKSİLİK OLMAZSA **7 Aralık 2016**. **South Park: The Fractured But Whole** da çıkış tarihi değişenlerden: 6 Aralık'ta beklenen oyun **2017'nin başlarına** sarkmış.

2 AC serisinin en iyi oyunları Ezio'lu olanlardır birçoklarına göre. İşte o birçoklarına müjdeli bir haber var: **Assassin's Creed: The Ezio Collection** duyuruldu. Yalnız grafik geliştirmeleri, hevesi biraz kursakta bıraktıran cinsten, iyisi mi kendiniz bakın: ***tinyurl.com/ogz-108-ac-ezio***



3 Euro 2016'daki başarısıyla taraflı tarafsız herkesin takdirini kazanan **İzlanda** milli takımı, yeni FIFA 17'de yok. Sebepse telif haklarının komik bir rakama(15 bin dolar) alınmak istenmesi, İzlanda'nın da "yok ya?" demesi. İkonik alkış tutma tezahüratları da oyunda olmayacak bu sebepten, insan üzülüyor.



4 **Sony**, oldukça ilginç bir hamleye imza atarak **Fallout 4** ve **Skyrim Remaster** için PS4'te mod seçeneğinin olmasını engelledi. En azından Bethesda durumun bu olduğunu söylüyor. Nedenini anlamak güç, herhangi bir resmi açıklama da yapılmadı ama biz oyuncular açısından çok can sıkıcı bir durum olduğu kesin. Mod iyidir yav.

5 Bedava oyunlar! **Ubisoft**'un 30. yılına özel olarak bonkörlüğü tuttu, belki biliyorsunuzdur. 14 Ekim'e kadar Uplay'den **The Crew** oyununu ücretsiz ve kalıcı olarak indirebilirsiniz, önümüzdeki aylarda da başka Ubi oyunları bedava olacak. Arada bir girip bakınız, sonra üzülmeyiniz.

6 **Steam**, oyunlardaki inceleme notlarının daha doğru olması için, kod alarak oyunu edinmiş kişilerin incelemelerini olumlu/olumsuz yüzdesinden çıkardı. Yani sadece oyunu Steam üzerinden satın almış kişilerin incelemeleri oyun notuna etki ediyor artık. Bazı oyunların notları çok ciddi anlamda değişti bu uygulamadan sonra.

7 Dergi sayfalarını karıştırırken verdiğiniz "oha ne güzel olmuş bu sayfalar" tepkilerinin mimarı, biricik görsel yönetmenimiz Gizem geçtiğimiz ay evlendi! Tebrik mesajlarını mailine yağdırınız!



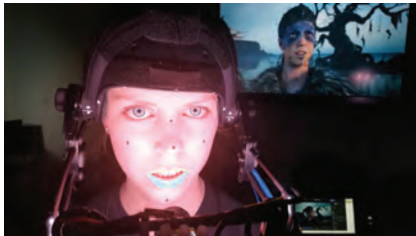


8 Playstore'un yenilenmesi şerefine, AKK denen illetten derlenlere ilaç olabilecek bir kampanya var. Tek seferde 100 TL üzeri bir oyun satın alarak Kasım ayında AKK'nizi limitsiz kılabiliyormuşsunuz, tabii internetiniz Türk Telekom ise: *tinyurl.com/ogz-108-turktelekom-akk*



9 Kendine has tutkulu bir oyuncu kitlesine sahip devasa online'ımız **EVE Online**, Kasım ayında ödeme sistemini değiştiriyor. Bedava oynanabilecek olan oyundan tam verim almak için abonelik sistemi gene şart olacak. Harcayacak bir dolu vakti olanlara duyurulur.

10 **Blizzard**'ın en önemli isimlerinden **Chris Metzen** ve **Craig Amai** emekli oldular. Bu durumun şirketin mükemmel oyunlarına etki etmemesini umuyor, kendilerine elveda ve tüm oyunlar için teşekkürler diyoruz.



11 **Ninja Theory**'nin yaptığı "AAA kalitesindeki bağımsız oyun" **Hellblade**, yüz ve hareket modelleri için özel bir teknoloji kullanıyordu hatırlarsanız. Şirket şimdi de **Senua Division** adındaki yeni bir ayağıyla bu gerçek zamanlı hareketleri anında dijitale aktarma teknolojisini geliştirecek.



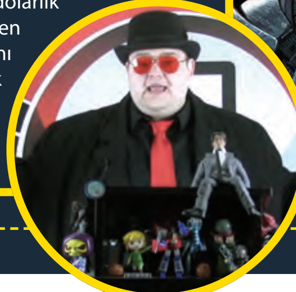
12 **Firewatch**'un yaratıcısı Campo Santo, Good Universe adlı şirketle yeni oyun ve film projeleri için birleşti. Asıl bomba haberse **Firewatch filmi** için çalışmaya başlamaları! Henüz resmiyeti olmayan bu haber gerçek çıkarsa çok güzel bir şeyle karşılaşabiliriz gibi geliyor.

13 **Super Mario Run** geliyor! Yalnızca **iOS** cihazlara ama. Ücretsiz olacağı açıklanan oyunun bazı özellikleri için para ödemek gerekecek ve oyun **Aralık** ayında çıkacak. Mobil oyun atakları bitmiyor!

14 British Telecom, kendine ait dört farklı patentli hizmeti izinsiz kullandığı gerekçesiyle **Valve**'a **dava açtı**. Olay saçmalıkta sınır tanımıyor, iyisi mi şuradan ayrıntılarına bir bakın: *tinyurl.com/ogz-108-valvedava*



15 Daha önce meşhur oyun vlogger'ı Jim Sterling'e de dava açan **Digital Homicide** adlı oyun şirketi, bu kez oyunlarına Steam üzerinde negatif inceleme yapan 100 kullanıcıya toplamda 18 milyon dolarlık dava açtı. Steam de adeta "sen hayırdır benim kullanıcılarımı dava etmeler falan?" diyerek şirketin oyunlarını platformundan kaldırdı. İlginç kafalar her yerden çıkıyor.





16 Blizzard'ın hemen her oyununa ulaştığımız platform olan **Battle.net**, isim değiştirecek. **Blizzard Tech** olarak adlanması beklenen platformda ciddi değişiklikler olmayacak, asıl amaç iki isimle anılmaktan kaynaklı kafa karışıklığını gidermek. Yine de yılların Battle.net'i tarih oluyor işte, yeterince önemli sayılmaz mı?

17 **Lindsay Lohan, GTA V**'te izinsiz olarak imajının kullanılmasına dair açtığı davayı kaybetti. Bu kadar. Hadi dağılalım şimdi.

18 **Mass Effect** serisinin remastered olma ihtimali gündeme geldi, aynı hızla da gitti. Bir an umutları parlatıp söndüren EA'in yeni IP'lere ve Andromeda'ya odaklanmak istediği söyleniyor. Bence doğru tercih. Yeterince remastered var ortalıkta zaten.







Chris Metzen

Oyun sektörünün en "bizden" yapımcısına veda

CAN ARABACI

Eh, şu ana kadar mutlaka duymuşsunuzdur; duymadıysanız da acı haberi buradan biz verelim: Geçtiğimiz ayın ortalarında Blizzard'ın en önemli ismi diyebileceğimiz adam, yani **Chris Metzen** emekliye ayrıldı. İşin komik yanı ne biliyor musunuz peki? Emekliye ayrılmamış olsaydı da bu sayfalarda Chris Metzen'in hayat hikâyesinin olacağı zaten kesinleşmişti. Emeklilik tam üzerine denk gelince bu sayfalar biraz daha kıymetlendi; dergiden emekli olmuş, Hollanda'da emekliliğini yaşayan ben bile kalkıp geri geldim baksanıza...

22 YILA YAYILAN 4 KOCA DÜNYA

Biz onu hep "Chris Metzen", "Thundergod" ya da "Thrall" olarak bildik ancak kendisinin tam adı aslında Christopher Vincent Metzen. 1973 yılında doğmuş ve hayatının özellikle de Blizzard dışındaki bölümleri çoğunlukla karanlıkta. Ancak elbette Metzen her şeyden önce "tutkulu" bir insan olduğu için nelerden hoşlandığını, gençliğinde nelere ilgi duyduğunu az çok biliyoruz. 80'ler ve 90'ların meşhur Rock & Roll akımının tutkunlarından mesela. İlhamının büyük bir kısmını Ejderha Mızrağı kitaplarından aldığını söylüyor her fırsatta. Bugün bile her hafta gidip yeni çıkan çizgi romanları düzenli olarak takip eden sıkı bir çizgi roman takipçisi aynı zamanda. Ha, bir de tabii ki Dungeon Master'lık kariyeri var ve masaüstü FRP'ye düşkün olduğunu biliyoruz. Aslında öyle çok da senden benden farkı yok. Oyun sektörünün en "bizden" yapımcısı diye boşuna demiyoruz yani. Ancak bütün bunlar hem kendi hayatının başka bir yöne döndüğü, hem de bizimkilere dokumaya başladığı 1994 yılında değişiyor. O zamanlar Fullerton, Kaliforniya'daki California State University'de okumakta olan genç Metzen, bir arkadaşının tavsiyesiyle yaptığı çizimleri "Chaos Studios" olarak bilinen şirkete gönderiyor. Sunsoft ile birlikte Super NES için *Justice League Task Force* adında bir dövüş oyunu yapmakta olan firma da Metzen'in işlerini beğenip onu oyunun görsellerini ve karakter animasyonlarını yapması için işe alıyor. Şu an için dönüp baktığımızda enteresan olan yan ise oyunun aldığı eleştirilerde en çok yerden yere vurulan kısımlar arasında oyunun animasyonlarının da olması...

Justice League Task Force'un hezimeti çok da uzun sürmüyor neyse ki. Aynı yıl içerisinde şirket adını "Blizzard Entertainment"a çevirerek bugün bile hâlâ bizimle olan üç büyük temel taşından birini piyasaya sürüyor: *Warcraft: Orcs & Humans*. Oyunun kitapçığındaki karakter tasarımlarında, illüstrasyonlarda ve hatta arka plan hikâyesindeyse o 19 yaşındaki Metzen'in parmağı var hep. Blizzard memnun, Metzen memnun, oyuncular memnun... Sonrasında zaten *Warcraft*'ın popülerliği aşıp gidiyor, bir sene sonrasında *Warcraft II: Tides of Darkness* hayatımıza giriyor. O arada hayal gücü zaten yüksek bir insan olan Metzen işe iyice el atmış durumda. Sadece konsept hazırlamıyor, bizzat oyunun hikâyesine müdahale ediyor, görevlerini tasarlıyor. Hatta Blizzard oyunun ek paketi *Beyond the Dark Portal*'ı Cyberlore Studios'a hazırlatırken onların yaptığı işi denetleme ve desteklemeyi doğrudan Metzen'e bırakıyor. O bittiği gibi bu sefer Blizzard'ın, Condor Studios'la birlikte satın alıp güverteye getirdiği *Diablo* serisine el atıyor. Doğrudan oyunun dünyasının



Metzen, Warcraft filminde parfüm satıcısı rolünde oynuyor ancak bu sahne sadece DVD'deki kesilmiş sahnelerde yer alıyor.

> *"EREDAR IRKININ HEPTEN ŞEYTANİ OLDUĞUNA VE SARGERAS'I DELİRTTİĞİNE DAİR SATIRLARI 4 YIL ÖNCE YAZDIM VE YAZDIKLARIMI UNUTTUM."*

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- Genellikle Thrall ile özdeşleştirildiği için "Horde yanlısı" sanılsa da ana karakterinin insan paladin olduğunu,
- Warcraft evrenindeki favori karakterinin Malfurion Stormrage olduğunu,
- Warcraft filminde parfüm satıcısı rolünde oynadığını ve bu sahnenin DVD/Blu-ray'deki kesilmiş sahnelerde yer aldığını,
- Metzen'in Blizzard'daki diğer çizerlerle birlikte "Sons of the Storm" adında bir oluşumda kendi çizimlerini paylaştığını,
- Blizzard dışında da çizgi roman yazarlığıyla uğraştığını ve Transformers: Autocracy adlı 12 sayılık bir serinin yazarlığını yaptığını,
- Overwatch'taki Soldier: 76'yı aslında 1998 yılında tasarladığını ve 2005 yılında bu karakteri konu alan bir çizgi roman serisi yayınladığını,
- 2013 yılında eskiden BlizzCon'ların sunuculuğunu yapan, daha sonraysa Blizzard'da lisanslama proje yöneticisi olarak çalışmaya başlayan Kat Hunter'la evlendiğini,
- Thrall'ın "emekliliğinin" de Metzen'inkiyle neredeyse aynı zamana denk geldiğini,
- Metzen'in Blizzard'daki son ve en büyük işlerinden biri olan ve Warcraft evreninin yaratılış hikâyesini anlatan "Warcraft Chronicles Vol. 1"in Türkçe özetini şuradan okumaya başlayabileceğinizi: bit.ly/lk-warcraft-1
- Blizzard'ın Metzen'in ayrılışı şerefine hediye olarak ona özel bir heykel tasarlattığını,

Biliyor muydunuz?

METZEN'İN SES VERDİKLERİ

- Diablo – King Leoric
- Starcraft – Terran Marine, Battlecruiser, Ghost
- Warcraft – Thrall, Vol'jin (Warcraft III), Nefarian, Ragnaros, Hakkar the Soulflayer, Varian Wrynn, Deathbringer Saurfang, Dranosh Saurfang, Bronjahm, Arcanital Mara'kah, Captain Halu'kal, Nalak the Storm Lord, War-God Jalak
- Hearthstone: Heroes of Warcraft – Thrall
- Heroes of the Storm – Thrall



KRAL LEORIC, DIABLO

yaratılması için Condor, ya da yeni ismiyle Blizzard North'un başındaki **Bill Roper**'la kafa kafaya veriyor Metzen. O da yetmiyor, karakterlerin seslendirilmesine de katkıda bulunuyor.

Fantezi kurgu konusunda üç *Warcraft* bir de *Diablo*'ya katkı yapmış Metzen bu noktada farklı arayışlara geçiyor, zira kendisi aynı zamanda Star Wars hayranı bir bilim kurgu âşığı. Artık "Baş Tasarımcı" titrini üzerine almış, haliyle *Warcraft II*'nin motorunu aynen kullanıp hikâyeyi de uzaya taşımaya karar veriyor. Bu arada iptal olan başka bir projelerinden ilham alıp "uzay-vampirleri" gibi fantastik bazı fikirler geliyor aklına ama (neyse ki) daha sonra bu fikirden vazgeçiyor. Adım adım birbirleriyle psişik bağlantısı olan Protoss ırkını yaratıyor o vampir fikrinin kalıntılarından. Sonra Zurg çıkıyor; olmadı bu isim diyorlar, Zerg doğuyor; Terran'lar hikâyeye dâhil oluyor... Kısacası *Justice League* oyunu için bir animatör olarak şirkete alınmış Metzen, 2 yıl içerisinde kendi dünyalarını yaratmaya başlayan ve seslendirme yapan, şirketin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş oluyor.

BLIZZARD'IN "WARCHIEF"İ OLMAYA GİDEN YOL

Starcraft'la yer yer klişe ancak kesinlikle ilgi çekici ve hit dünyalar yaratmayı çok iyi bildiğini bir kez daha kanıtlayan Metzen, böylece Blizzard oyunlarındaki yerini de daha da sağlamlaştırıyor. Hatta *Starcraft* evreninde geçen "Revelations" adında bir kısa hikâye ve Tirion Fordring ve Eitrig'i *Warcraft* evrenine kazandıran "Of Blood and Honor" kitabını yazıyor. Bir yandan da *Warcraft III* ve *Frozen Throne* birer yıl arayla üzerimize bomba gibi düşüyor; ilk başta Orc'lar ve insanlardan oluşan hikâye bir anda Night Elf'ler'le, Scourge'la şenlenerek hayatımızı işgal ediyor. Bu noktada zaten bütün Blizzard dünyalarının altın anahtarına sahip olan Chris Metzen, resmi sıfatı da üzerine alıveriyor: Creative Director, yani Yaratıcı Yönetmen. Sonrasına zaten hepiniz az çok aşinasınız: 2004 yılında "minik" bir oyun yapmaya başlıyor Metzen ve ekibi. 12 senedir hâlâ pençesinden kurtulabilmiş değiliz: *World of Warcraft*.

Ancak bu noktaya kadar tam bir başarı öyküsü olan Metzen'in hikâyesi sadece başarılarla örülü değil. Arada tökezlediği ve sertçe eleştirildiği yerler de çok. Mesela *The Burning Crusade*'in çıkışı sırasında yaptığı bir hata var ki, oyuncuların kaldırdığı kazanın ve kuşandığı meşale, tırpanın haddi hesabı olmuyor. Ama Metzen'i de diğer oyun yapımcılarından ayıran noktayı yine burada görüyoruz. Demiştim ya hani "tutkulu" ve "bizden biri" diye. Tam olarak bu özellikleri konuyla ilgili yaptığı açıklamaya da yansıyor:

"Dürüst olacağım, benim hatam. Warcraft III kitapçığındaki Eredar ırkının hepten şeytani olduğuna ve Sargeras'ı delirttiğine dair satırları 4 yıl önce yazdım ve yazdıklarımı unuttum. Ne biçim bir dehayım ama, di mi? Draenei ırkına daha sağlam kökler vermek ve onları günümüzdeki hikâyeye yerleştirme heyecanıyla ödevimi yapmayı unuttum. Ancak emin olun ki bu hataya kimse benim kadar çok içerlememiştir. Son birkaç günü bu hata için kendimi hırpalayarak geçirdim. "

Aslında sanırım Blizzard'ın bugüne kadarki en büyük ve başarılı işlerinden saydığımız *World of Warcraft*, aynı zamanda Metzen'i de en çok yıpratan şey. O ve *Titan*'ın iptali, *Overwatch*'un mutlaka başarılı olmasının gerekliliği, Metzen'in bütün dünyalar üzerinde son sözü söyleyen kişi olması bir noktada omuzlarına ağır geldi muhtemelen. Ve bunun da sonucunu 12 Eylül 2016'da gördük zaten. Bu aralar sonbahardaki ağaç gibi yaprak dökmekte olan Blizzard, tarihindeki en büyük darbeyle tanışmış oldu: Metzen'in emeklilik kararıyla.

"Bilhassa "emeklilik" kelimesini kullanıyorum çünkü başka bir şirkete geçme ya da kendi projelerimi yapma gibi bir amacım kesinlikle yok. Çok uzun ve muhteşem yorucu yıllar geçirdim. Artık biraz yavaşlama ve dinlenme vakti. Koltuğa yayılıp şişmanlamanın zamanı geldi. Bundan sonra vaktimi aileme ayıracağım..."

22 senelik bu yolculuk için teşekkürler Metzen.



Metzen'in hayal gücünün derinlerinden çıkardığı evrenleri milyonlarca kişi gördü ve sevdi.



ZAMAN ÇİZELGESİ



1989 Metzen bir arkadaşının tavsiyesiyle yaptığı çizimleri Chaos Studios adındaki firmaya gösterdi. Firma çizimleri beğenip Justice League Task Force'un animasyonlarını Metzen'e yaptırttı. Oyun hayal kırıklığı olsa da Metzen artık Blizzard Entertainment olarak anılan firmanın görsel karakter tasarımlarını yapmaya devam etti. Sonuç olarak da Warcraft: Orcs & Humans doğdu.

1995 Warcraft II: Tides of Darkness çıktı; kitapçığındaki çizimler ve hikâyenin hatrı sayılır bir kısmı Metzen'in ürünüydü.

1999 Metzen bu sefer Blizzard North'un başındaki Bill Roper'la kafa kafaya verdi ve ortaya Diablo evrenini çıkarttılar. Metzen oyunda Kral Leoric'i seslendirdi.

2003 Diablo'dan sonra üzerinde 2 yıl çalışılmış olan Starcraft piyasaya çıktı. Fikir, hikâye, ırklar, karakterler... Neredeyse bütün Koprulu Sector Metzen'in Star Wars ve bilim kurgu aaşkının ürünü olarak piyasaya çıktı.

2003 Diablo evrenine geri dönerek Diablo II'nin hikâyesi üzerinde çalışmaya başladı.

2003 Metzen, Yaratıcı Yönetmen rolüne geldikten sonraki ilk oyununu piyasaya çıkarttı: Warcraft III: Reign of Chaos.

2003 World of Warcraft çıkışını gerçekleştirdi. Metzen oyunda irili ufaklı bir çok karakteri de seslendirdi.

2007 Blizzard'dan bağımsız bir çizgi roman serisi üzerinde çalıştığını duyurdu. Soldier: 76 adındaki bu seri ikinci Amerikan Sivil Savaşı'nı anlatan ve 2010 yılında geçen bir hikâyeyi konu alıyordu.

2009 The Burning Crusade çıkışını yaptı. Ek paketteki Draenei ırkının hikâyesini yazarken orijinal Warcraft III kitapçığında kendi yazdıklarıyla çeliştiği için Metzen oyuncular tarafından sertçe eleştirildi.

2012 Flint Dille adında bir yazarla Transformers: Autocracy adında bir çizgi roman serisinin yazarlığını yaptı.

TARIK KAPLAN

HER YER KONSOL!

Niye çıkıyorlar, hangisini almalıyız, peki alacak mıyız?

Konsol sahiplerinin çok da mutlu olmadığı bir dönemdeyiz. Konsollara özel oyunların azlığı, Xbox'ın "özel oyun" kavramını allak bullak eden PC açılımı derken bir de son nesil konsolların gelişmiş versiyonlarının çıkacağı duyurulduğunda insanlar haklı olarak kızmıştı. Elindeki aletin hakkını veremeden yenisini yapıyordu firmalar sonuçta. Microsoft E3 konferansında yeni Xbox One modeli "Scorpio"yu tanıtıp kafalarda soru işaretleri yaratmışken, Sony "Neo" kod adlı yeni PS4'ünü göstermek için acele etmemişti. Gene de kullanıcı açısından Neo'nun, Scorpio'nun Xbox kullanıcılarına getireceğinden fazla yenilik getirmeyeceğini de biliyordu herkes. 7 Eylül'de New York'da gerçekleşen Playstation Meeting konferansında Sony de yeni Playstation modellerini tanıttı. Peki ne bekleniyordu ve ortaya ne çıktı?



PLAYSTATION 4 SLIM

Konsolların daha ince ve enerji tasarrufu sağlayan modellerine alışığız. PS4 Slim de bu geleneğin bir diğer temsilcisi. Standart PS4'e oranla %30 daha ufak bir hacme sahip olan Slim, teknik özellikleri ve performansı açısından standart PS4'le tamamen aynı. 500 GB ve 1 TB'lık modelleri bulunan bu zayıf arkadaşımızın fiyatları sırasıyla 1.299 ve 1.499 TL. Slim'in tanıtımıyla birlikte netleşen güzel bir haber, HDR desteğinin tüm PS4 modelleri için verileceği oldu. Yeni yamayla yalnızca Slim ya da Pro sahipleri değil, tüm PS4 kullanıcıları HDR desteğine kavuşmuş olacak.

KiMLERE UYGUN?

Henüz PS4'ü olmayan ve almayı düşünen, aynı zamanda 4K çözünürlükte bir televizyonu bulunmayan oyuncular için en uygun seçenek Slim olacaktır. Elinizde düzgün çalışan bir PS4 varsa Slim'in size tasarımdan (ve belki daha fazla hafızadan) başka sunabileceği bir yenilik olmayacak. Eğer PS4 almayı düşünüyorsanız ve 4K çözünürlük verebilen bir televizyonunuz da varsa, Slim yerine Pro'yu tercih etmek isteyebilirsiniz.

MUADiLi: Xbox One S





PLAYSTATION 4 PRO

Xbox'ın Scorpio hamlesine Sony'nin karşılığı, söylentilerde adı Neo olarak geçen gelişmiş bir PS4 sürümüydü. O sürümün gerçek adıysa PS4 Pro olarak açıklandı. Pro, aslında PS4'ün (kısmen)4K desteği sunan, daha gelişmiş bir donanıma sahip kardeşi. 1 TB hafızası bulunacak olan cihaz, sıradan PS4'lere göre neredeyse 2 kat daha güçlü. Buna karşın Pro, 4K blu-ray disk desteği barındırmayacak, yani 4K desteği yalnızca var olan görüntünün daha yüksek çözünürlükle sunulmasıyla sınırlı. Bu konuda Xbox'ın Scorpio modelinden geride kalacağı düşünülüyor Pro'nun. Gene de 1080 piksel çözünürlükte ve -60 FPS garantisi verilmese de- "daha yüksek ya da daha stabil FPS değerleriyle" oyun oynama imkanı sunacağı sözü verildi. Ha bir de, internet üzerinden 4K film ve dizi izlemek için Netflix ve Youtube'un özel uygulamaları bulunacak Pro'da.

Akıllardaki en büyük soru işaretlerinden biri de özel oyun konusuydu. Bu konuda Sony şu ana kadar çıkmış ve çıkacak olan bazı büyük oyunların Pro için daha yüksek performanslı ve daha iyi görsellikteki versiyonlarının yapıldığını, bunun dışında Pro'nun kendine özel bir oyuna sahip olmayacağını garanti etti. Yani PS4 oyunlarının tamamı PS4 Pro'da çalışacak ve bundan sonra yapılan oyunların Pro'da çalışıp standart PS4'te çalışmaması gibi bir durum kesinlikle olmayacak. Bu iç ferahlatan bir gelişme. Son olarak VR konusunda da, Pro daha iyi performans verecek olsa da tüm VR yapımları PS4'ün her modelinde oynanabilir olacak.

KiMLERE UYGUN?

4K çözünürlük sunabilen bir televizyona sahip ve PS VR'dan en yüksek performansı almayı hedefleyen oyuncular için PS4 Pro en uygun seçenek olacaktır. Halihazırda sorunsuz çalışan bir PS4'e sahipseniz, Pro'yla kazanacağınız tek artı belli oyunlarda daha iyi grafik kalitesi ve yüksek FPS değeri almak.

■ **MUADiLi:** Xbox Scorpio

ELMANIN DİĞER YARISI: MICROSOFT AYAĞI

Elimizde Scorpio'nun belli teknik özellikleri hariç yeni konsollarla ilgili epey bilgi biriktiğine göre, biz oyuncular açısından hangi tarafın ağır bastığına da bir göz atmalı, konsolları kafa kafaya çarpıştırmalıyız değil mi? Hangi taraf, ne özelliğiyle öne çıkıyor bir bakalım.

Xbox One Scorpio vs PS4 Pro

Scorpio'nun teknik özellikleri tamamen belli olmadıysa da elimizdeki bilgiler ışığında iki konsolun en yeni temsilcilerine baktığımızda ortaya ne çıkıyor biliyor musunuz? İş dönüp dolaşıp gene özel oyunlarda bitiyor. Performans açısından en güçlü konsolun Scorpio olacağı söylense ve şu ana dek açıklanan özellikleri de bu iddiasını desteklese de, 4K blu-ray desteğinin PS4 Pro'da olmayışı dışında, iki cihaz arasında ciddi bir fark yaratacak özellikler yok gibi bir şey. İki taraf da oyunlarda 1080 piksel ve "daha gelişmiş grafik" sözü verirken, 60 FPS garantisi veremiyor. Şu aşamada hangi konsolu almanın daha avantajlı olacağını kestirmek ancak oyunlarına göre belirlenebilir gibi duruyor.

İkili arasında fark yaratacak önemli bir etken de sanal gerçeklik olacak elbette. Playstation'ın kendi VR başlığını çıkarması ve tüm PS4 modellerinde kullanılabilir kılacak olması onları bu alanda bir adım öne geçirmiş durumda; zira Xbox'ın yalnızca Scorpio modeline Oculus desteği bulunacak. Bu da sanal gerçekliğe adım atmak isteyen oyuncuların hem Xbox Scorpio, hem de birim fiyatı olarak PS VR'dan daha pahalı olan Oculus Rift almak zorunda kalması demek. PS4 sahipleriyse PS VR ve Move satın alarak bu deneyime atılabilecek.

Fiyat konusu da bu yeni konsolcukların başarısını etkileyecek çok önemli bir faktör. PS4 Pro'nun 400$ olarak açıklanan fiyatı biraz pahalı olsa da (özellikle ülkemize kaça geleceğini kim bilir) genelde beklenti sınırları içerisindeydi. Scorpio'nunsa teknik özellik olarak daha iyi olması fiyatının da daha yüksek belirlenmesine sebep olabilir. Şayet bu olursa Sony'nin eli güçlenecektir. Ama olur da Microsoft bir şekilde Scorpio'nun fiyatını Pro'dan düşük tutmayı başarabilirse, eline Sony'nin özel oyunlarının bile etki etmeyeceği ciddi bir avantaj geçirebilir.

Durum ne olursa olsun, şu aşamada yeni bir konsol almayı düşünüyorsanız birkaç ay sabretmenizi tavsiye ederim sevgili Oyungezerler. İki konsol da çıkıp şöyle güzel bir karşılaştırmalarını yapmadan, sonradan pişman olacağınız bir tercihte bulunmayın. Hayır daha taksidi bitmeden yeni nesil çıkarırlar falan, yazık olur. O değil de bir Nintendo NX vardı, o ne oldu?

	PLAYSTATION PRO	XBOX ONE SCORPIO	PLAYSTATION 4 SLIM	XBOX ONE S
HAFIZA	8 GB GDDR5	-	8 GB GDDR5	8 GB DDR3
İŞLEMCİ	AMD "Jaguar" 8 çekirdek 1.6 GHz	AMD "özel" 8 çekirdek 1.75 GHz	AMD "Jaguar" 8 çekirdek 1.6 GHz	AMD "özel" 8 çekirdek 1.75 GHz
EKRAN KARTI	AMD Radeon 4.20 teraflop	AMD 6 teraflop	AMD Radeon 1.84 teraflop	AMD 1.31 teraflop
SABİT DİSK	1 TB	-	500 GB – 1 TB	2 TB
4K DESTEĞİ	Var	Var	Yok	Var
4K BLURAY	Yok	Var	Yok	Var
AĞIRLIK	3.3 kg	-	2.1 kg	2.9 kg
FİYAT	400$ (1 TB) (TL fiyatı belirsiz)	-	1299 TL (500 GB)	1900 TL (2 TB)
ÇIKIŞ TARİHİ	2017	2017	15 Eylül 2016	2 Ağustos 2016



BİRLİKTEN TEKKEN KLANI DOĞAR!

Pataklamada profesyonelliğin adresi: OGZ Tekken Klanı

VOLKAN TURAN

Onur, sana ve OGZ Tekken klanı diğer dövüşçülerine selam. Bize kısaca OGZ Tekken klanı nedir, kimlerden oluşur anlatabilir misin?
Tekken OGZ dövüş klanı Oyungezer dergisinin fikir babası olduğu bir elektronik oyun grubudur. 6 üyeden oluşuyoruz: OGZ-Math (Onur Karadeli-Mühendis), OGZ-Bigmania (Fatih Erten-Kimyager), OGZ-Nomak (Uğur Köktaş-Forklift Operatörü), OGZ-Bugraman (Buğra Karcı-Serbest Meslek), OGZ-Refleton (Kenan Yıldırım-Grafiker), OGZ-MrFuryFist (Fatih Gündoğdu-Mütercim Tercüman).

Çoğunlukla eski Arcade oyun kültüründen gelen arkadaşlarız. İçimizde genç arkadaşlar da var. Profillerimiz de oyun seviyelerimiz de çeşitlidir. Fatih Erten, *Tekken Türkiye*'nin duayenlerinden ve en iyi oyuncularından birisidir. Ben de 90'lardan bu yana Arcade kültürünün ve Tekken'in içindeyim; uluslararası turnuvalarda da deneyimim var. Uğur hem bu kültürün en eskilerindendir hem de Tekken camiasının birleştiricilerindendir. Buğra gördüğüm en meraklı oyunculardan birisidir. Bir arcade stick parçası yurt dışında hangi siteden alınır, nasıl inşa edilir son derece basit bir şekilde herkese anlatır ve yapmalarını sağlar. Fatih Gündoğdu, literatürü yakından takip eder ve sıkı bir analizcidir. "Hangi hareket kaç frame? Bir oyuncu neden o maçı kaybetti?" onun gözlerinden asla kaçmaz. Kenan Tekken'de yeni ama istekli ve her konuda bir takım oyuncusudur, birçok teknik konuda bize yön gösteren kişidir.

Takımdaki "Tekken tecrübesi" ve başarıları oldukça yüksek sanırım? Dövüş oyunlarında tecrübe her şey mi?
2000'lerin başından beri Türkiye'de düzenlenen onlarca Online ya da Offline turnuvada hep boy göstermiş, hep aktif kalmış ve zirveye oynamış oyuncularımız var. Dövüş oyunlarında tecrübe çok şeydir ama her şey değildir, olayın mekaniği ve çeşitliliğine hâkim olmak da gerekiyor. Özetle bol bol pratik yapmak ve okumak da önemli.

Türkiye'deki Tekken topluluğu hakkında samimi düşüncelerini de merak ediyoruz. Artısı ve eksileri neler? Global anlamda neredeyiz?
Türkiye'de Tekken'i seven oyuncu sayısı çok fazla. Öte yandan ülkemizde e-spor kültürü pek yerleşmiş değil, sponsorluk namına ciddi bir katkı yok ve büyük çapta organizasyonlar ülkemizde gerçekleşemiyor. Uluslarası düzeyde oyuncu sayımız çok az ne yazık ki. Online maçlarla da yurtdışı ile pek oynayamıyoruz çünkü çok laglı. Bu yüzden genelde ülke içinde oynamak zorunda kalıyoruz. Diğer yandan ülke olarak global anlamda TAG2'nin Online takım sıralamasında dünya 1.'si olmamız şaşalı bir başarıdır. Bu da aslında bizim birlik beraberlik anlamında ne kadar kuvvetli olduğumuzu gösteriyor.

Tekken Tag 2 miladını doldurdu diyebiliriz her ne kadar halen oynansa da. Tekken 7 çıkınca klanca en yakın ve en uzak hedefleriniz neler?
Tekken 7 ile birlikte Tekken'e daha fazla vakit ayıracağız. Eğer Tekken 7'nin Online kalitesi iyi olursa, Online sıralamada çok yukarılara çıkabileceğiz. Sponsorluk bulabilirsek ve sıkı bir çalışma sonrası EVO da veya Avrupa/Uzakdoğu'daki turnuvalarda kendimizi gösterebiliriz.

OGZ Tekken klanına girmek isteyenlerde ne arıyorsunuz? 5 özellik sayman gerekirse...
Birinci aradığımız özellik oyuncunun "kişilikli" olmasıdır. İkinci aradığımız özellik ise oyuncunun "kişilikli" olmasıdır :) Kişilikten kastım, egosunu kontrol edebilen, yenildiğinde dahi rakiplerine saygı gösteren bir duruştur. Diğer aradığımız özelliklerse; meraklı, kendini geliştirmeye açık olmaktır. Örneğin hiçbir adayın Tekken dilini bilmesini beklemiyoruz ama öğrenmesini isteriz. Son olarak da aktif olmalıdır. Bir oyuncunun ne kadar iyi Tekken oynadığı bizim için önemli bir kriter değil. Bu bakış açısı ile yeni bir üyeyi değerlendiririz ve ortak karar ile alırız.

Zaman ayırdığın için teşekkürler Onur. Klan hakkında bilgi almak, soru sormak için *facebook.com/dayakkulubu* sayfamıza bekleriz.



USTASINDAN TEKKEN'DE BAŞARILI OLMANIN SIRLARI

1. Daha fazla Versus oynamak, online yada offline da farklı rakiplerle karşılaşmak.
2. Kapmaları açabilmek ve iyi bir defansa sahip olmak, açıklara iyi ceza kesebilmek.
3. Hızlı hareket edebilmek, geri kaçma, ileri adım gibi hareketleri hızlı yaparak rakip ile olan mesafeyi iyi ayarlayabilmek.
4. Maksimum hasar verebilen komboları yapabilmek
5. Dünya yıldızlarının maçlarını izleyip analiz etmek.



Canlandırmalardan kostümlere ve koreografiye dek özenle hazırlanmıştı etkinlik.

DUALSHOCK'LA ATA SPORU MÜMKÜN MÜ?

M&B artık konsolları da kuşatıyor!

ALİ SEZGİN

Türkiye'de başarılı olmuş oyun projeleri listelendiğinde ilk akla gelecek olan markanın Taleworlds'ün *Mount and Blade*'i olması kimseyi şaşırtmasa gerek. Yurtdışında çok ciddi bir hayran kitlesi olan, satış rakamı milyonları görmüş ve PCGamer'ın "Tüm zamanların en iyi oyunları" listesine girmiş bir yapıma sahip oyun piyasamız ama ulusal basınımız içinde bundan hak ettiği kadar bahsedilmiyor maalesef.

Bir neslin gönlüne taht kurmuş milli gururumuzun aynı zamanda Playstation 4 ve Xbox One'a çıkacak ilk kutulu yerli oyun olması da tesadüf değil. *Mount and Blade: Warband*'in basın lansmanı da hem bu önemli olayı kutlarken hem de yerli basın ve takipçilerine *Mount and Blade*'in ne olduğunu anlatmak üzere hazırlanmış bir etkinlikti.

Lansman oldukça güneşli bir günde, Hacettepe Üniversitesi Teknokent yerleşkesi üzerinde gerçekleşti. Etkinlik alanına erken gelip yapımcılarla konuşurken, çevrede gördüğümüz *Mount and Blade* kostümlü aktörler ve atları hem bizi hem de basını fazlasıyla meraklandırdı.

Etkinlik, firmanın kurucularından **Armağan Yavuz** ve Genel Müdür **Ali Erkin**'in konuşmalarıyla başladı. İki konuşmacı da küçük bir firmanın nasıl dünyanın en önemli oyunlarından birini yapacak bir aileye dönüştüğünden bahsetti. Sonrasında **Cemal Hünal**'ın sunumuyla canlı oynanış başladı.

Cemal Hünal'ın özellikle orta çağa ait yakın dövüş silahlarına ve atçılığa olan ilgisini bildiğimden, meydanda onu da görmeyi bekledim ama o karşımıza bizden biri olarak, yani bir "oyuncu" rolüyle çıktı. Koltuğunda oturmuş oyunu arkadaşına oynayarak anlatırken, gösteri ekibi de oynadıklarını canlandırıyordu. Hünal'ın yarattığı karakteri Alperen'in, tek başladığı yolculuğunda koca bir ordu toplama macerasını canlı görmek, hem basını hem de izleyicileri fazlasıyla eğlendirmeyi başardı. Normalde bu tarz etkinliklerde havanın güneşli ve açık olması tercih edilir ama Hacettepe'nin rüzgârları, atların da kaldırdığı dumanlarla ortaya oldukça hoş bir görüntü çıkarıyordu.

Etkinliğin ardından bol bol özbek pilavı yedik ve kiosklarda oyunu deneme imkânı bulduk. Zaten oyunun kendisiyle ilgili detaylı bir incelemeyi dergimizde bulacağınız için bu konuya çok girmiyorum. Ancak konsollarda son derece akıcı ve rahat oynandığını belirtmek gerek. Konsol sürümünün Türkçe olması da üzerimize gelen tozlara rağmen orada kalmamızın ana nedenlerindendi.

Taleworlds ekibi *Warband* için alışılageldik yemekli lansmanlara kıyasla çok daha ilginç ve eğlenceli bir etkinlik düzenledi kısaca. Ünlü yüzlerin ve basınımızın da ilgisiyle, ülkemizden böyle bir cevher çıkabildiğinden daha çok kişinin haberi olmasını diliyoruz.

İSTEDİĞİN FİGÜR EVİNDE



Dergiyi okuyan pek çok oyun severin eminim ki figür, maket veya benzeri koleksiyonları, ya da en azından bir ya da birkaç oyun figürü vardır. Ufak çaplı, büyük çaplı fark etmez, hepimiz seviyoruz bu tarz eşyaları. Fakat istediğiniz figürleri bulmanın meşakatli ve herkesin cebine uygun olmayan bir iş olduğu da bir gerçek. Bazen de ebatlar istediğimiz gibi olmuyor mesela. Zor iş istediğin figürü almak.

Geçtiğimiz aylarda ofislerini ziyarette bulunduğum G2A'da dikkatimi en çok çeken şeylerden biri, bu sevda peşindeki insanlara sunulacak olan yeni hizmetti. Bilmediğiniz bir şeyden bahsetmiyorum aslında. G2A, 3D yazıcılar kullanarak insanlara sevdikleri cisimlerin figürlerini ulaştırmayı planlıyor. Kendi figürünü kendin bas servisi yani bir nevi. İşin heyecan verici tarafıysa bunu oturtacakları sistem... Öncelikle G2A'nın ilk amacı lisanslama problemlerini ortadan kaldırmak. Herhangi bir oyundaki herhangi bir karakterin hazır modellerini bu sayede sizlere istediğiniz ebatlarda çıkarabilmeyi hedefliyorlar. Çok sevdiğiniz bir figür var ama fiyatı sebebiyle alamıyor musunuz? O zaman daha küçük bir versiyonunu bu yolla özel olarak çıkarttırabilirsiniz! Veya o karakterin saçma sapan farklı bir halini, eğer istediğiniz buysa...

İş sadece bildiğimiz, yaygın oyun karakterleriyle de sınırlı değil. WoW'da kendi oluşturduğunuz bir karakterinizin figürünü bastırmak, sadece bir karakterin değil bir eşyanın figürünü çıkartmak gibi aklınıza gelebilecek her şeye sahip olabilirsiniz. Kendi modellerinizi bile yapıp heykelleştirebilirsiniz.

Şu an için lisans muhabbetiyle ilgili görüşmeler devam ediyor. Fakat G2A'nın bir hedefi de bu işi tıpkı dijital marketlerindeki gibi kullanıcılara yaymak. Yani kullanıcılara 3D Tarayıcı sağlayarak onları da birer satıcı haline getirmek ve çok daha yaygın bir pazar yaratmak istiyorlar. Bu hevesli projeyle ilgili daha fazla bilgi almak isterseniz şuraya da bir göz atabilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz-108-g2a***
-Enis

O NİYE ÖYLE OLDU? BU NİYE BÖYLE OLDU?



Hatırlar mısınız, Toplantı Notları diye bir bölümümüz vardı dergide. İşte onu özleyen okuyucularımız varmış, eh biz de biraz özlemiş olabiliriz... O yüzden Toplantı Notları gibi, ama onun kadar da büyük toplantılar gerektirmeyen düzenli bir bölüm yapalım dedik. Burada oyun dünyasında konuşulan, gündeme gelen, çok tartışılan ya da kimsenin umurunda bile olmayan konularla alakalı muhabbetlerimizi bulacak, belki azıcık da bilgi edineceksiniz. Çekirdek çitleyerek tartışma programı izleme etkisi garantili olan "O Niye Öyle Oldu?"ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: Süneyen Oyun Serileri
AYIN TARTIŞMACILARI: EMRE SÜMER, ÖMER AKDAĞ, TARIK KAPLAN

SORU: SANA HER YENİ OYUNUNDA GÖZLERİNİ DEVİRTEN SERİ HANGİSİ?

T: Direkt **Assasin's Creed**. İlk oyunu tatlıydı, hoştu, yenilikçiydi. İnsanın aklını başından alıyordu bu gelecek geçmiş temasıyla falan. İkiyle geliştirilebilecek her şeyi bir adım ileriye taşıdı adamlar, hikâyedir, karakterdir, savaş sistemidir... Ama sonra? Sadece konuyu, çevreyi ve tarihi değiştirip aynı oyunu tekrar tekrar sunmak nedir yahu? Kaçıncı oyun oldu, NPC'ler hala duvarlara kafa atıyor yanından geçerken? E bu ilk oyunda vardı, hala mı gram gelişmedi o yayanın hareketleri? Yukarıdan üstüne atlıyoruz adam ölüyor, çok tatlı animasyonu var. E ben 6 oyundur yapıyorum bunu? Adamın farklı üniforma giymesi beni neden eğlendirsin?

Madem yeni oyunlar aynı seride olacak, bak **Final Fantasy**'e. Her oyununda yepisyeni dünya yaratıyor adamlar ama hepsi bir şekilde Final Fantasy olduğunu da belli ediyor.

E: Final Fantasy'nin her oyunu Final Fantasy olduğunu belli mi ediyor? Japonya'da aslında **Mana** ve **SaGa** serilerinin parçası olup Batı'da "Final Fantasy" adıyla satılmış olan FF'ler var ya, daha neyin dolandırıcılığından bahsediyoruz biz? Serinin orijinal özellikleriyle artık hiç bir alakası kalmadı bir kere, o konuda mutabık olalım. Alakasız bir oyun yapıp içine iki tane Chocobo, iki tane de Fira büyüsü koyunca Final Fantasy olmuyor o oyun işte, o kadar kolay değil bu işler. Ne zaman ki SquareEnix "Hadi yaptığımız her oyuna Final Fantasy adını koyalım, nasıl olsa ismi satıyor" politikasına girdi, şahsen seri bitti benim gözümde.

Yahu seriyi yaratan adamların bile hepsi seriyi bırakıp gittiler artık bitti diye. Büyük ihtimal onlar da cep telefonlarına her ay en az 1 tane çakma FF çıkacağını, ritim oyunlarının bile yapılacağını tahmin ettiler çünkü. Bu seri eskiden de yan oyunlar yapardı, ama az ve öz olurdu, buram buram FF kokardı. Şimdi asıl seride bile esamesi yok. O her yeni FF oyunu duyurulunca duyduğum heyecana, her birini oynarken hissettiğim o tanıdık hissiyata hasret kaldım yeminle. Şimdi her yenisini duyduğumda mideme ağrı girmesi bile üzücü gerçekten de...

Ö: Çok saçma sapan bir on yıl geçirdi FF serisi ama son yıllarda biraz toparladı gibi. Ana oyunlardan **13-2**, **Lightning Returns** ve **14** eskiler kadar olmasın bayağı güzeldi ki 15'ten fazla fazla umutluyum. Ama işte o eskiler gibi olamama durumu boynumu eğdiriyor. Hele o "gel senin de adın FF olsun" mantığı sayesinde resmen ciğerlerimi sökesim geliyor. Her ay, HER AY yeni FF mi gelir ya?! Enix'le birleşilmeden, Sakaguchi ayrılmadan önceki zamanları hatırlıyorum da... **Vagrant Story**, **Chrono Cross** ve daha nicesi gibi adı FF olmayan şahane JRYO çıkardı karşımıza.

Ha buradaki muhabbetimden ayrı olarak aslında gayet temiz bir vicdanla şunu söylemek istiyorum: Bir serinin çok oyununun olması aslında kötü bir şey değil bence. Her uzun seriye "su-

> VAGRANT STORY, CHRONO CROSS VE DAHA NİCESİ GİBİ ADI FF OLMAYAN ŞAHANE JRYO ÇIKARDI KARŞIMIZA.
> -ÖMER

yunu çıkarıyorlar, sağıyorlar, bilmem ne" demek klişeye sarılmaktan başka bir şey değil. Serinin isterse milyon tane oyunu olsun, önemli olan o oyunun kaliteli olması. AC serisi eskileri kadar etkileyici hikâye ve karakterler sunamadığı, teknik olarak zaman zaman çuvalladığı ve her yıl 3-4 tane çıkarak "aşırı maruz kalma" nedeniyle baygınlık yarattığı için eleştiriliyor mesela. Yoksa kaç oyunu olduğu bir yere kadar önemli, hayranları oynar, firma parayı kazanır. Aranan kaliteyi sunamıyorlar, sıkıntı orada. Yoksa FF'tir, CoD'dur vesairedir uzatılmış olmaları problem değil. Canavar gibi bir oyunla çıksınlar karşımıza, yine bağrımıza basarız oyun dünyası olarak diye düşünüyorum.

T: İlginçtir, otomatik olarak mobil oyunları ya da FF'ye yakıştırmadığım yapımları seriden saymıyorum ben mesela, keza diğer seriler için de geçerli bu. FF'ler kendini belli ediyor derken de kast ettiğim ana serinin elemanlarıydı örneğin, çer çöpü eledim kafadan. Seriler yan oyunlarla aslında isim etkileyiciliğini kaybediyor sanki? Yeni bir fikirle yola çıkmaktansa var olan serileri devam ettirmek özellikle büyük yapımcıların daha çok tercih ettiği bir yöntem oldu artık.

E: Bunun sebebi çok belli aslında. Eskiden video oyunculuğu bu kadar profesyonel bir iş değildi. Bir grup adam bir oyun tasarlar, başarılı olursa biraz muhasebe bilgisi olan muhasebe kısmına bakar, o işten azıcık anlayanı reklam kısmıyla falan ilgilenir, yani iş her türlü oyuncu kafalı adamların eline kalırdı. Ama şimdi durum farklı, büyük bir video oyunu şirketinin reklamcısı, muhasebecisi, pazarlamacısı falan belki de hayatında hiç video oyunu oynamamış insanlar, profesyonel bir sektör olarak yaklaşıyorlar işe. E haliyle bir oyunun yapımı için para veren şirket de bu işi bir hobi aracı olarak değil yatırım olarak görüyor. Adamın derdi senin eğlenmenden önce yatırımının para kazandırması. İşte bu yüzden de garanti para getirecek işleri tercih ediyor. Geçmişte de tonla örneği olduğu üzere çok iyi fikirlere sahip, çok iyi hazırlanmış bir oyunun satmama ihtimali olduğunu biliyor. Bu durum da tabii ki sektördeki kalite anlayışını baltalıyor. Ama bunun sebebi büyük oranda biz oyuncularız. Oyunların temelinde önce "oyun" olduğunu unutup, her şeyinin profesyonelce yapılmasını bekleyip sonra da amatör ruhu sorguluyoruz. Halbuki sektör sen ne istersen sana onu sunmak zorunda çünkü adam senin elinden gelecek paraya bakıyor.

Ö: Aslında bu yeni marka yaratmayıp hep eski serilerden gitme mevzusu, kapitalist düzen vs. diye düşündüğüm zaman bile o kadar da mantıklı gelmiyor bana doğrusu. Be bileyim BioWare bin yıldır yeni marka yaratmıyor, sadece Dragon Age ve Mass Effect üzerinden gidiyor (bir tek Shadow Realms vardı, o da iptal oldu). Yani mesela evet Mass Effect'in milyonlarca seveni var ve yeni Mass Effect'i çoğu alıyor, alacak. Ama devam oyunu denen şey dükkâna yeni müşteri de getirmez ki pek fazla. Yani BioWare ne zaman yeni bir marka yarattı da tutmadı ki? En az tutanı Jade Empire bile efsane. Adamların dünya yaratma yeteneği var, yeni marka yapsalar %99 ihtimalle iyi ve çekici bir şey yapacaklar ve hem eski BioWare oyuncuları hem de bir sürü yeni insan çekecekler ama onlar daha küçük bir kitle olan Mass Effect hayranlarına oynamayı tercih ediyorlar. Kapitalist bakıyorum ve direkt ticari açıdan anlamıyorum bu olayı.

T: Eğer aynı karakterleri ve evreni kullanıyorsa bence bir sınırı olmalı ya da o evreni - karakterleri her oyunda geliştirebileceklerinden emin olmalı yapımcılar. %80›i aynı mekanikleri kullanan ve yalnızca hikâyeyi değiştiren, üzerine ciddi bir gelişim koymayan devam oyunları serileri öldüren en büyük etmen bence. Sebebini anlıyorum, şirketini ayakta tutmak için hızlı hızlı bir şeyler piyasaya sürmelisin ve yeni şeyler zaman istiyor ama bir noktada yeter artık. Elindeki güzel fikri bayatlatmadan geliştirebilirsen kimse bir serinin uzayıp gitmesine kızmaz örneğin. Uncharted inişli çıkışlı da olsa, mekanikleri genelde hep aynı da kalsa gerek hikâyesi, gerek grafikleri ve oynayışı açısından her oyununda yeni bir şeyler sundu mesela. Kimse de çıkıp Uncharted ne sündü ya demedi. Oluyor yani güzel yaparsan.

> HER ŞEYİN PROFESYONELCE YAPILMASINI BEKLEYİP SONRA DA AMATÖR RUHU SORGULUYORUZ.
> -EMRE S.



SAYFA SONU SORUSU

SENCE EN ÇOK GEREKSİZ ŞEKİLDE SÜNEYEN OYUN SERİSİ?

Ö: Eh, Final Fantasy tabii ki.

T: Five Night at Freddy's. Belki de Sonic...

E: Momotaro Densetsu olabilir.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

Derin bir nefes alın!



İHSAN C. ASMAN

SOUTH PARK THE FRACTURED BUT WHOLE

Süper burnunuzu tıkamanız gerekecek

Öncelikle şunda bir hemfikir olalım: *The Fractured But Whole* başına ne gelirse gelsin, her daim istemetremizi yakıp kavuracak. Bir önceki oyun zaten iflah olmaz South Park fanlarının beklentilerini ziyadesiyle karşılamışken, ikinci oyuna dair açıklanan yeni süper kahraman teması, sıra tabanlı dövüş sistemine ve sınıf seçeneklere dair çeşitlendirmeler ve yenilikler bizi epey bir gazladı, gazlıyor. Tabii gazdan madden en çok etkilenen başta Enis olmak üzere Oyungezer'in Gamescom kafilesi olduğu için, Nosulus'un gazabını tatmamış biri olarak tüm iyi duygularımla oyuna dair elimizde ne var ne yok özetleyebileceğimi umuyorum.

Önceki oyunda dövüş sisteminin bir süre sonra monotonlaşması, oyunla ilgili ender şikâyetlerden biriydi. Ben o dönem bu şikâyetlere pek katılmadıysam da yeni oyunla birlikte sıra tabanlı dövüş sisteminin daha sofistike bir hale getirilmiş olmasından hiç rahatsız değilim. Karakterler pozisyonlarının önemli olması, parti içi etkileşimin güçlendirilmesi yani şifacı, tank gibi çeşitli sınıfların koordineli iş yapmasının belirleyiciliği falan oldukça yerinde dokunuşlar ve oyunun RYO ağırlığını arttıracaklar kuşkusuz. Fartcour adı verilen osuruk parkurlarının da oyundaki keşif hissini gazlayacağı (bu kelime oyununu yapmamak için gerçekten kendimi tutmaya çalışıyorum ama olmuyor) çok net. Zaten hâlihazırda sağlam temele sahip (hem oyun mekanikleri hem de South Park mavrası bakımından) ilk oyunun üzerine yapılan bu yenilik ve eklentiler kulağa oldukça mantıklı geliyor.

SANIRIM BİZE NAZAR DEĞDİ

Bu arada oyunun başına ne gelirse gelsin dedim ya en başta, gerçekten de nazar değdi: Normalde bu senenin Aralık ayında oynamayı beklediğimiz *tFbW* 2017'nin ilk çeyreğine ertelendi. Eh, üst üste hem E3'te ve hem de Gamescom'da yarattığı büyük beklentinin ardından oyunun daha uzak ve belirsiz bir tarihe ertelenmesi pek hoş olmadı tabii. Obsidian'ın bu sefer geliştirici koltuğunda yer almaması ve bu görevin, Ubisoft San Francisco gibi görece tecrübesiz bir stüdyoya bırakılması zaten insanı ufaktan kıllandırıyorken, bir de bu erteleme iyice tuz biber etkisi yarattı. Gene de enseyi karartmaya pek gerek yok bence. Sonuçta bu işin her bir tarafında **Trey Parker** ve **Matt Stone** imzası olacak.

Bana kalırsa üzerindeki kem gözlere rağmen *tFbW* için iyi gidiyor denebilir şimdilik. Açıklanan yenilikler tatmin edici, Nosulus Rift örneğinde gördüğümüz üzere **Stone** ve **Parker** çatlaklıklarından hiçbir şey kaybetmemiş; eh bize de yanıp patlamasın diye istemetreyi az bir şey soğutmak düşüyor. Dilerim yeni geliştirici ekiple birlikte South Park absürtlüğüne absürtlük katar ve bir kez daha gülmekten (ve gaz sancısından) karnımızı ağrıtır.

TÜR: RYO **YAPIM:** Ubisoft San Francisco **DAĞITIM:** Ubisoft **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017'nin ilk çeyreği

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Yang Bing ○ **DAĞITIM:** - ○ **PLATFORM:** - ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

LOST SOUL ASIDE





Birkaç ay önce, durduk yere bir videoyla karşılaştık. Hani oyun dünyasının içinde insanlar olarak artık kolay kolay şaşıramaz hale geldik diyoruz falan filan ya... Videoyu izledik ve beynimiz çıktı!

Final Fantasy XV'ten esinlenmiş, hem teknik hem sanatsal olarak muhteşem bir görselliğe sahip bir dünya ve *Ninja Gaiden* serisinden esinlenmiş süper akıcı bir dövüş sistemi vardı oyunun. İşin en kafayı yedirten kısmı da neydi, biliyor musunuz? Bu oyunu tek kişi yapıyordu!

Tabii 2016'da tek kişi oyun yapmak, bundan beş sene öncesinde olduğundan farklı bir şey. Yapımcı **Yang Bing**, Unreal Engine'in kendisinden ve mağazasında satılan ıvır zıvırlardan sonuna kadar faydalanmış. Ama tabii bu 2 yıldır tasarımlara, kodlamaya, savaş mekaniklerine vs. verdiği über enerjiyi ve zamanı değersizleştirmiyor. Nihayetinde yayınlanan videoya baktığınızda elinizden hayranlık duymaktan başka bir şey gelmiyor.

Yalnız **Yang Bing** yaptığı şeyin manyaklığının hiç farkında olmadan yayınladı videoyu, orası da ilginç. Video milyonlarca kişi tarafından izlenince, etraf fan-art'lardan geçilmemeye başlayınca, millet *FFXV*'i gömüp *Lost Soul Aside*'ı göklere çıkarmaya girişince, Sony ve Epic Games gibi büyük isimlerden teklif alınca biraz kafası karıştı kendisinin. Şu an için bağımsızlığını sürdürüyor. Kickstarter'ı da henüz düşünmüyor çünkü onun getireceği sorumluluğu istemiyor. Rahat bir şekilde kafasındaki dünyayı sunabilmeyi istiyor yalnızca. Henüz planlarını netleştirmiş değil, değişebilir bu dediklerim. Ve **Yang Bing**'in kendi söylediğine göre oyun daha beta bile değil, gösterdiği şeyler yalnızca prototip ama dönüp dolaşıp aynı yere geliyorum: O ne biçim bir videodur? Tek kişi nasıl yapar böyle bir şey? **-Ömer**







○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Raven Software ○ **DAĞITIM:** Activision ○ **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 4 Kasım 2016

CALL OF DUTY
MODERN WARFARE REMASTERED

Modern Warfare'in en iyi *CoD* olduğunu söylesem herhalde *CoD 2* severlerle aramızda bir tartışma çıkar. Muhtemelen bazıları da bunun *Black Ops III*'ün hakkı olduğunu düşünür. Ama çoğunluğun gene de arkamda olacağına nedense çok eminim. Çünkü *MW*, *Call of Duty*'nin bir seri olarak yapmak istediği neredeyse her şeyi zirveye taşımış oyundu. Bugün *Battlefield 1*'in geçmişe dönme kararını kutlamamızdan önce, savaşı modern zamana taşıyan *MW* vardı ve bunu öyle güzel işlenmiş bir hikâyeyle, öyle başarılı karakterlerle yapmıştı ki ne olduğunu anlayamadan tutulmuştuk oyuna. Multiplayer'ında en fazla vakit geçirdiğim oyun olmasının yanı sıra, defalarca oynadığım hikâye modu bir kez olsun sıkmamıştı. Şimdi de onu günümüz grafiklerine uyarlanmış olarak görmek tabii ki bir heyecan haratıyor. Ama malum, tek başına satın alabilmeniz mümkün değil *Remastered* versiyonu; yalnızca *Infinite Warfare*'le birlikte edinebiliyoruz. Remaster aslında sahip olduğumuzdan fazlasını vaat etmiyor bize; yeni kaplamalar, yeni ışıklandırma, daha iyi grafiklerle geliştirilmiş bir görsellik var ortada yalnızca. Yeniden en eğlenceli çok oyunculu FPS'lerden birine dalabilecek olmamız da cabası. Unutulmaz anların, güzel saatlerin hatırı aldırmaya değer mi bilinmez, ama Captain Price'ı bir kez daha kanlı canlı görmek çok iyi hissettirecek, orası kesin. **-Tarık**



TOKYO GAME SHOW 2016

Japonluğa doyamayan oyun festivali

Bu yıl tıka basa oyun dolu geçti TGS. Yeni duyurular kadar uzun süredir sesi çıkmayan Valkyria, Saga gibi köklü serilerin de geri döneceğini öğrenmek sevindirici oldu. PSX zamanlarının anlı şanlı günlerini anımsatan bir JRPG bolluğu dışında, özellikle mobil ve PS VR için yapılan projeler de dikkat çekiciydi. Gelin animelerin gerçek dünyanın bir parçası olduğu, kiraz çiçeklerinin rüzgârda savrulduğu ve uçuk kaçık fikirlerin hiç tükenmediği bu rengârenk fuara kıyısından bir göz atalım.

NIOH

ps4

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Team Ninja
DAĞITIM: Koei Tecmo **ÇIKIŞ TARİHİ:** 9 Şubat 2017

Dark Souls'tan, Onimusha'dan, Ninja Gaiden'dan, en biraz da Geralt karizmasından esinlenen über zor samuray aksiyonumuz Nioh'tan biri sinematik biri oynanış olmak üzere iki güzel video izledik. Sinematik olanda kısa kısa kesişler, bolca boss tipi, bir de NPC karakterle tanış eyledik. Oynanış videosu ise daha önce görmediğimiz bir bölüme ve boss dövüşüne göz atmamızı sağladı. Şunu kabul etmek gerekir ki Nioh'ta bir Dark Souls aşmışlığında veya karışıklığında mekânlar olmayacak. Biraz daha koridora yakın bir bölüm tasarımı tercih edilmiş. Kötü bir şey olduğu için söylemiyorum, oyun insanda "Dark Souls'un Japonlusu" izlenimi uyandırıyor ya en başta, önemli farklılıkları da var, onu belirtmek için şey ettim.







Demoyu oynarken de yakından tecrübe etmiştik, her bir dövüşe dikkat etmeyi gerektiren zorlu oynanış aynen devam ediyor. Her dövüş uzun sürüyor. Bunun sebebi az hasar vermeniz veya düşmanların canının çok fazla olması değil, en temelinden düşmanların çok az açık vermesi ve vurdu mu inletmesi. Gördüğümüz karlı buzlu boss ablada bu özellikle çok net hissediliyor. Dakikada bir kısa kombo yapabilsek sevineceğiz gibi.

Çok sıkı ve çoğu oyuncuyu kısa sürede kaçıracak kadar zorlu bir aksiyon olacak Nioh. Bu kadar da testten geçirdiler, kesin iyi çıkacaktır artık, şüphem yok denecek kadar az. -Ömer

IDOL DEATH GAME TV

vita

- **TÜR:** Bulmaca/Gerilim
- **YAPIM:** Witchcraft
- **DAĞITIM:** D3 Publisher
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Ekim 2016 (Japonya)

Bakın bu oyunun olayı 40 yıl düşünseniz akla gelmeyecek cinsten. Dışarıdan bakıldığında *Idolmaster* veya *Hyperdimension Neptunia* gibi masum bir idol kız yetiştirme oyunu gibi duran yapım, mevzuya biraz *DanganRonpa* ve *Zero Escape* tadı katmış. Dream of Dream isimli bir idol yarışmasında birinci olmak isteyen kızların kapışması düşündükleri gibi yalnızca şarkı söylemekten ibaret değildir, sadistçe ve vahşi bir hayatta kalma oyununda olduklarını anladıklarında ise çok geç olacaktır. İlginç şeyler yapabiliyoruz oyunda. Örneğin çevreden bulduğunuz kelime öbekleriyle rakip kızı zayıf noktasından vuran bir skandal yaratabiliyoruz. Ortamda dedikodu yapıp milletin ayağını kaydırabiliyoruz. Danslı müzikli kısımlar yine var olsa da esas olay hayatta kalıp büyük ödüle ulaşmak. Eğlenceli olabilir aslında. Oyun henüz batıya duyurulmuş değil fakat siz yine de takipte kalın. -Eren E.

SCHOOL GIRL ZOMBIE HUNTER

ps4

- **TÜR:** Aksiyon
- **YAPIM:** Tamsoft
- **DAĞITIM:** D3 Publisher
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017 (Japonya)

TGS'nin en acayip oyunlarından birisi olan kısa ve şekilli adıyla *SG/ZH* idi. İsmi aklınızda ne gibi bir fikir oluşturuyorsa tam olarak onu sunan bir oyun kendisi. İçinde liseli kızlar var, liseli oğlanlar nedense yok. Zombiler de var başlıkta belirtildiği üzere, siz de onları avlıyorsunuz işte. En azından adının hakkını veriyor. Oyun boyunca çeşit çeşit silahla donanmış olarak gayet mini eteklerle ortalarda salınan kızlarımızı kontrol edip zombileri derdest edip canlarına okuyoruz. Bir hikâye de var gibi aralarda ama çok da mühim değil hani. Zaten artık suyu çıkmış bir türden daha fazla ne bekleyebiliriz? Bu sefer de liseli kızlarla kesiyoruz işte zombileri. Açıkçası bir *Lollipop Chainsaw* havasında olsaydı daha eğlenceli olabilirmiş ama bol kanlı, anime hatunlu, bitimsiz aksiyonlu bir oyun arayan arkadaşların can simidi olabilir. -Eren E.

ps4

KINGDOM HEARTS 2.8 HD FINAL CHAPTER PROLOGUE

- **TÜR:** Aksiyon / RYO
- **YAPIM:** Square Enix
- **DAĞITIM:** Square Enix
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 Ocak 2017

Tüm dürüstlüğümle söylemem gerekirse TGS'deki Kingdom Hearts 2.8 fragmanı "ya bırakın FF'i falan, bana Kingdom Hearts verin!" hislerine boğulmama sebep oldu. Oynayamadığım için yıllardır içimin içini yediği Dream Drop Distance'ın görsel olarak harikalaşmış hali, KH evreninin en farklı yerde duran ve çoğu KH oyuncusunun aşina olmadığı X'in komple baştan hazırlanmış videoları ve de tabii ki Birth By Sleep'i Sora'lı seriye bağlayacak olan A Fragmentary Passage...

Üçünü de ayrı ayrı bekliyorum, her birini göğsüme basacağım geldiklerinde ama şu A Fragmentary Passage'ı hem hikâyedeki yeri nedeniyle, hem çok sevdiğim Aqua karakterini yönetecek olmamız nedeniyle, hem de yeni bir yapım olduğu için oynanışının Kingdom Hearts III'ünküne fazlasıyla benzeyeceğini tahmin ediyor oluşum nedeniyle özellikle iple çekiyorum. Biraz uzunca bir oynanış videosu paylaştılar. O ne kadar hızlı ve akıcı bir oynanıştır, o ne güzel saldırı efektleridir... Kısa olacak ama muhteşem olacak. Hele ilk yayınlanan fragmanda Terra ve Ventus'un bir acayip olmuş hallerini, devasa heartless'ların olduğu epik sahneleri minik minik gördükten sonra öldüm bittim.

FF XV'le çok yakın olmasın diye herhalde, bu yılın sonunda çıkacakken ertelendi ve 24 Ocak gibi bir çıkış tarihine kavuştu paketimiz. Daha iyi oldu tabii, FF mi oynasam KH mi oynasam diye kara kara düşünüp kalmaktan iyidir. Ama o değil de ne güzel fragmandır o... -Ömer



SUMMER LESSON

ps VR

- **TÜR:** Eğitim/Simülasyon
- **YAPIM:** Tekken Project
- **DAĞITIM:** Bandai Namco Entertainment
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Ekim 2016 (Japonya)

Nihayet o kutlu gün geldi! Tüm dünyadaki otakulara ve hikikomorilere müjdeler olsun. Evinizin rahatında kafanızda VR başlığı, karşınızda Unreal 4 motorlu güzeller güzeli iki kız ve onlarla birlikte ders çalışma keyfi çok yakında bizlerle. Bi dakka! Ne dersi dediğinizi duyar gibi oldum, zira benim de oyuna ilk tepkim bu olmuştu.

Summer Lesson, *Tekken*'leri yapan ekibin "arada sıkıldık böyle bişi yaptık" projesi ve sanal bir öğrencinin evine konuk olduğunuz yaz tatilinde geçiyor. Birisi Japon diğeri Amerikalı olan kızlarımızla ders çalışmak harici türlü çeşitli aktivitemiz olacak. Kendileriyle yüzmeye gidip, gitarla Akdeniz Akşamları çalacağız; bize dondurma yedirmelerine izin verip havai fişek gösterileri izleyeceğiz. Hafiften dating sim havası da olan yapımın ana amacıysa sanal bir yardımcı vasıtasıyla çalışmanıza teşvik sağlamak. VR teknolojisinin en çok işe yarayacağı oyunlardan biri gibi görünen yapım(!) Japonya'da PS VR'la birlikte piyasada olacak. **-Eren E.**


NIER: AUTOMATA

NIER: AUTOMATA

win | ps4

- **TÜR:** Aksiyon
- **YAPIM:** Platinum Games
- **DAĞITIM:** Square Enix
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

Gözünü karartmış bir robotu kontrol ettiğimiz Nier: Automata, Platinum Games'in yaptığı hayvani hızlı bir aksiyon oyunu. İyisiyle, kötüsüyle, orta şekeriyle Batılı kitleye daha çok hitap eden aksiyonlarından sonra yeniden Japon kafa bir işe gömülmüşler ki Bayonetta'ların lezzetini hatırlatırım.

TGS'de hikâyeye dair biraz... soyut bir video gördük, pek bir şey anlamadık ama yayınlanan oynanış videosu yine sıkıydı. Daha öncekilerden farklı şeyler gösterelim demişler (ki öncekiler zaten genel bir resim çizmek ve de gaza getirmek konusunda fazlasıyla iyiydi). Bu kez iki boyutlu oynanan bir bölümle açılışı yaptılar. Bit kadar gördüğümüz 2B'yle (model adı bu, başka adı yok) ilerlenen yerler bayağı bir Limbo havası verdi (tabii onun daha aksiyonlusu).

Bir de 4 dakika içinde en fazla düşman kesmece modunu gösterdiler bolca. Oyunun kendisindeki düşman bolluğu ne seviyelerde olur tam bilmiyorum ama her yer düşman kaynarken bile oyun feci akıyor. Kameranın aşırı aktif olması da özellikle dikkat çekici bu arada. Karakteri dibinden de görebiliyorsunuz, kamera çok uzaklaşabiliyor da. Hatta Diablo'msu izometrik kafaya bile geçebiliyor oyun ki o da pek tatlı duruyordu.

Horizon, *Nioh*, *Nier* derken feci bir aksiyon dönemi geliyor birkaç aya. Gözlerinizi şimdiden dinlendirip şarj edin derim. **-Ömer**

RESIDENT EVIL VII

win | one | ps4

- **TÜR:** Korku
- **YAPIM:** Capcom
- **DAĞITIM:** Capcom
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 Ocak 2017

"Bu Resident Evil değil!", "bu çok rererö" muhabbetlerini şu dakikadan sonra keselim lütfen. Oyunun adının ne olduğu umurumda bile değil. Bu lanet olası oyunun fragmanlarını izlemeye bile zor dayanıyorum ve bu muhteşem bir şey!

Önce oyunun biraz açık alanlarını, biraz da kapalı alanlarını gördükten, 1-2 fazlasıyla yakın temasa sahne olduktan sonra mutlu bir aile sofrasına konuk oluyoruz fragmanda. Ciddi ciddi ürpertici bir sahne yapmışlar ama izlemediyseniz izlemeyin bence, ilk önce oyunda yaşamanın daha iyi olacağı türde sahnelerle dolu duruyor Resi VII. Hele o bıçak sahnesini ilk kez oyunda, hele bir de VR'da görmek travmatik olurdu.

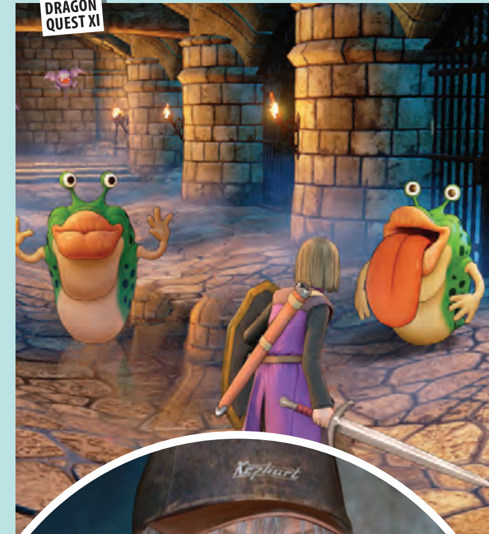
15 dakikalık, başlardan olduğunu tahmin ettiğim de bir oynanış yayınlandı ayrıca. Oyunun kaçıp saklanıp beklemeye ve insanın durduğu yerde tırsmasına dayalı, Outlast'i andıran oynanışı ve hasta mekân tasarımlarını biraz daha izlemiş olduk. Nedense grafikler çok daha kötüydü bu videoda ama onu şimdilik görmedik sayalım, diğer videolar o kadar da yanıltıcı değildir herhalde.

Nihayetinde AAA seviyesinde sağlam bir korku oyunu oynamayalı çok çok uzun zaman oldu. Resi VII de bu serinin alışıldık sınırları dışına çıkan yapısıyla açlığımızı giderecektir... derken yine yemek sahnesi geldi aklıma... **-Ömer**


RESIDENT EVIL VII


SUMMER LESSON







☆ BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK ☆

win | ps3 | ps4 | vita

○ **TÜR:** Aksiyon / Musou ○ **YAPIM:** Omega Force
○ **DAĞITIM:** Tecmo Koei ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 21 Şubat 2017

Berserk mangasının hayranları yıllarca yeni sayıların çıkmasını beklemekten kanser olduktan sonra sabırlarının ödülünü bu yıl hem yeni anime serisi, hem düzenli çıkan sayılar, hem de bir aksiyon oyunu olarak aldılar. Japonya'da Ekim sonunda çıkacak olan musou türündeki oyunun fazla bekletmeden Şubat'ta batıya geleceği duyuruldu. Uzunca bir hikâye modu ve kesilecek tonlarca düşman içeren oyun Tecmo Koei'nin bitmek bilmeyen *Warriors* serisi formatında. İçeriğinde geçtiğimiz yıllarda çıkan film üçlemesinden 120 dakikalık video barındıracak olan oyun, hikâyeyi en baştan alıp Falcon of the Millenium Empire öyküsünün şu an belirsiz bir kısmına kadar anlatacak.

Oyunun musou türünde olması ve önceden vurduğunuzda kopan kol ve bacakların yerini sadece sersemleyip yere düşen düşmanların aldığını üzülerek gördük son TGS fragmanında. Oyunun aşırı derecede vahşi olmasından çekinen yapımcıların bu son dakika çelmesi ve oynanabilir sadece 8 (*Dynasty Warriors* serilerinde bu sayı 87) karakter olması biraz can sıkıcı olsa da Guts ve silah arkadaşlarının macerasını sonunda oynayabileceğiz ya adam gibi, o yeter bize. **-Eren E.**

win | one | ps4

☆ DRAGON QUEST 30. YIL DUYURULARI ☆

○ **TÜR:** RPG / Macera / Aksiyon ○ **YAPIM:** Square Enix, TOSE ○ **DAĞITIM:** Square Enix
○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2016 / 17

Oyun dünyasının en köklü serilerinden *Dragon Quest* bu yıl 30. yıldönümünü çılgınca bir oyun sağanağıyla kutladı. Hazırsanız başlıyorum. Öncelikle Playstation konsolları için *Builders* var. Kendisi *Minecraft*'a fazlaca benzese de oldukça renkli görünüyor uzaktan ve 14 Ekim'de Batı'ya geliyor. Akabinde *Dragon Quest Monsters Joker 3* var. Bu yan seri genelde *Pokémon* oyunlarına benzer ve safınıza çektiğiniz yaratıklarla birlikte savaşırsınız. Oyun geçtiğimiz Mart'ta 3DS için Japonya'da çıktı, batı versiyonundansa daha ses yok. İlki oldukça tutan musou türündeki *Dragon Quest Heroes*'un devamı da gelen dalgaya dâhil. Başka? Japonya'ya özel bir pachinko oyunu, *Dragon Quest X*'un PS4 versiyonu gibi oyunların yanında ana seriden bağımsız ve çok hoş gözüken bir RPG daha yolda. Yetmezse, akıllı telefonlar için *DQ Monsters Super Light* ve *Monster Parade* de küçük ekranları şenlendirecek.

Bitmedi. Yıl boyunca açık olan *Dragon Quest* müzesini ziyaret edip seriyle olan geçmişinizi yâd edebilir veya Japonya'da çok popüler olan bol efektli teatral uyarlamayla görsel bir ziyafet çekebilirsiniz. Duyurunun finaliyse uzun zamandır beklenen *Dragon Quest XI*'e aitti tabii ki. Tüm bu oyunlardan hangisi bize ulaşır, hangisi Japonya'da kalır onu bilmemekle birlikte Square Enix'in *Dragon Quest*'in iliğine kadar sömüreceğini görmüş olduk. Serinin hayranıysanız bundan iyi bir zaman olamazdı (iyi bir şey mi söyledin, kötü bir şey mi söyledin anlamadım valla - Ö) **-Eren E.**

BUNLAR DA VAR

Buraya yazdıklarımız okyanustan bir kepçe su sayılır, oldukça yoğun geçen fuardaki diğer önemli oyunlar şöyleydi;

★ Final Fantasy XV
★ World of Final Fantasy
★ Persona 5
★ Fate/Extella
★ Monster Hunter Frontier Z
★ Monster Hunter Stories
★ Horizon: Zero Dawn
★ Gravity Rush 2
★ Metal Gear Survive
★ Dark Souls 3: Ashes of Ariandel
★ Dead or Alive Venus Vacation
★ Digimon World: Next Order
★ For Honor
★ Pac-Man Championship Edtion 2
★ Steep
★ Musou Stars
★ Saga: Scarlet Grace
★ Toukiden Mononofu
★ Gundam Versus
★ Valkyria Azure Revolution
★ SD Gundam G Generation Genesis (peki anladık G harfini seviyorsunuz)
★ Nights of Azure 2
★ Atelier Firis: The Alchemist of the Mysterious Journey
★ The Last Guardian


KAPAK
PRE-ALPHA
FOR
HONOR
ÇOK SERT!
ÖMER AKDAĞ



Herkesin paldır küldür birbirine girdiği anlarda eliniz ayağınıza dolaşacak gibi hissetseniz de minionlar çok çabuk devre dışı kalıyor.

Sizin başınıza en son ne zaman geldi bilemiyorum ama ben uzun zamandır yaşamamıştım... Bir oyun görürsünüz, öyle birkaç saniye kalakalırsınız ve yüksek sesle sorarsınız: "Niye kimse yapmadı ki bunu daha önce?"

Yani düşünsenize, multiplayer zaten oyun dünyasının çok büyük bir parçası, hatta biraz kafanızı eğip baktığınızda oyun dünyasının yüzde doksanından fazlası çoklu oyunlara adanmış. Tek kişilik senaryosuyla ses getiren FPS'ler nadiren geliyor mesela ama *BF*'ler, *CoD*'lar, *CS*'ler her daim oynanıyor. Ama diğer tarafta, ateşli silahlarla oynanan oyunlardan ziyade kılıçlı kalkanlı, daha eski dönemlerden esinlenmiş oyunları seven kitle de hiç öyle az buz değil. *The Witcher*, *Dragon Age*, *Dark Souls* ve daha nicesi milyonlarca satmadı mı sonuçta? O zaman neden kimse daha önce sopa türevleriyle birbirimize daldığımız maçlara girdiğimiz sıkı bir oyun yapmadı?

Kendi sorumun cevabını kendim vereyim: Çünkü zor. Çünkü daha önce yapılmamış bir şeyi yapmak gerekiyordu ve başarısız olma ihtimali yüksekti. İşte o cesareti Ubisoft gösterdi. Evet, birçok haklı sebeple eleştiriyoruz Ubisoft'u. *Heroes VII* olaylarını asla affetmeyeceğim örneğin ama yeni fikri mülk sunma konusundaki cesaretlerini hep takdir etmişimdir. Ve *For Honor*'da yeni fikri mülk sunmakla kalmayıp önümüze oynanış olarak da taptaze, benzersiz lezzette bir iş koyma peşindeler.

Bu ay üç gün boyunca dolu dolu oynama fırsatı buldum *For Honor*'ın şu anki halini. Endişelerim çoktu ilk başta. Nasıl bir şey olacağı



konusunda az çok bir fikrim vardı ama nasıl *iyi* olabileceğini hayal etmekte zorluk çekiyordum. Ama yapımcılar düşünmüşler, düşünmekle kalmamış ve yapmışlar. *For Honor* şu an için bile, muhtemelen sizin de hayal ettiğinizden çok daha iyi durumda.

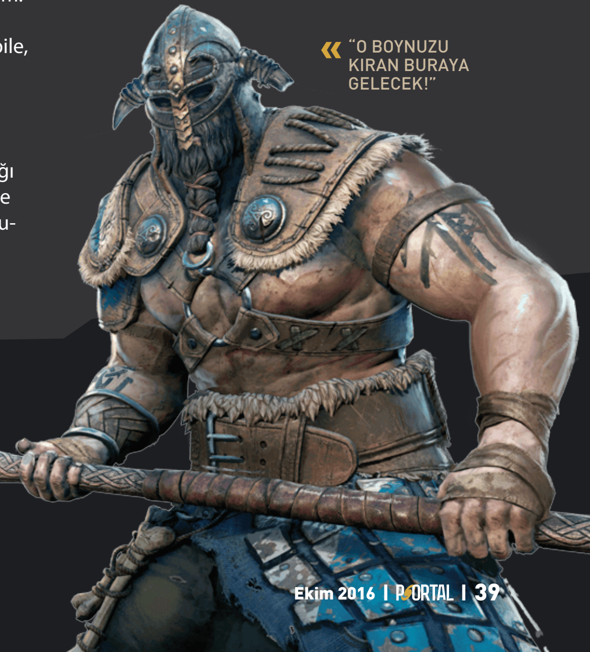
GAMESCOM'UN YILDIZI

Saatleri geri alıp oyunun ilk karşımıza çıktığı zamanlara bir gitmek istiyorum. 2015 E3'ünde duyuruldu *For Honor*. Viking, Şövalye ve Samuray fraksiyonlarından birisini yöneteceğimiz, diğer oyuncularla direkt karşı karşıya geçip düellolara gireceğimiz bir multiplayer oyun olarak tanıtıldı.

Harika bir savaş atmosferi vardı her şeyden önce. Karakterlerin, silahların, zırh setlerinin tasarımları son derece inandırıcı ve sert duruyordu. Savaş alanı aşırı geniş olmadığı için hem teknik seviye olarak hem de detay seviyesi olarak işi abartmışlardı. Yıkılmış surlar, yanan ahşaplar, toz-toprak... Karşıdan baktığınızda Viking-Şövalye-Samuray fraksiyonlarının birbirine dalıyor olması absürt bir şey ya, o atmosferin içinde o absürtlüğün zerresini hissedemiyordunuz. Bu yoğun atmosfere en çok katkı yapan şeylerden biri de daha oyunu oynamadan ne kadar iyi olduğunu anlayabildiğiniz vuruş hissiydi. Dövüş sistemi de özellikle enteresandı tabii. Sağ, sol ve yukarı yönlerine doğru saldırabiliyor, rakibin saldırdığı yöne doğru analoğu iterek de savunma yapabiliyorduk. Ek olarak bir de gard kırma tuşu vardı. Enteresandı dövüş sistemi, göze hoş geliyordu ama bir o kadar da basitti. Birkaç gün veya hafta keyifle oynanacak, sonra sıkılıp bırakılacak bir oyun gibiydi sanki.

Sonrasında tek kişilik senaryosu da olacağını öğrendik oyunun. Ubisoft çok da hevesli gibi değildi oyunun tek kişilik yönünü paylaşmaya ancak hem yayınlanan videolar sayesinde hem





"O BOYNUZU KIRAN BURAYA GELECEK!"

"UBISOFT YENİ MOBA YAPIYORMUŞ" DİYE BAŞLAYAN HİKÂYEMİZ ÇOOOK BAŞKA YERLERE VARMIŞ DURUMDA!



SENARYO MODU

Kana susamış savaş lordu Apollyon, Blackstone Legions ismindeki bir fraksiyonun başındadır. Ona göre kurtlar vardır ve avlanmak zorundadırlar, diğer fraksiyonlar da onun için koyundur. Biraz düz mantık bir düşman gibi sanki. Aslında oyunun çok ciddiye alınası bir senaryosu olacağını zannetmiyorum ki zaten baktığınızda Vikingler, Şövalyeler ve Samuraylar bir araya gelmiş. Oyun kurduğu sert atmosferle bunun eğreti durmamasını sağlayabiliyor ama senaryoda o ağırlığın korunabileceğini sanmıyorum.

Her fraksiyondan bir karakteri yöneteceğiz senaryo boyunca (Vikinglerden Raider, Şövalyelerden Warden, Samuraylardan Orochi). Sanıyorum her biri önce diğerlerine dalacak, en son da Apollyon'la yüzleşecek.

Yapı olarak aslında multiplayer'ın tek kişiliğe çevrilmiş hali gibi ilerliyor hikâye modu. Minion ve mini boss kese kese ilerleyeceğiz, haritanın sonunda bir de oranın boss'unu keseceğiz, ara video girecek, sonraki haritaya geçeceğiz gibi. Yani oynanış mekaniklerinin zaten çok hassas bir ayara sahip olduğunu düşünce çok enteresan ve farklı olaylara girmemiz zor gibi. Ancak bu senaryo modunun co-op olarak, hatta ekranı bölerek aynı makineden de oynanabileceği duyuruldu. O işleri bayağı tatlı bir seviyeye çekebilir.

Yanlardan saldırı geliyorsa oyun sizi farklı bir ikonla uyarıyor.





oyunun bu tarafını biraz oynama şansı bulmuş Enis'in anlattıklarından kafamda az çok bir fikir oluştu: Bu multiplayer bir oyun ve senaryo kısmı geri planda. Öte yandan bir *Rainbow Six: Siege*'deki gibi sadece eğitim bölümü görevi gören öylesine bir mod olmasını da beklemiyorum tek kişilik senaryonun. Başı sonu olan, ara videolara ve anlatıma sahip, nispeten uzun sürecek bir şeyle karşılaşacağız. Tek kişilik taraf hakkında beklentilerimi orta seviyelerde tutup zamanı geldiğinde memnun kalarak masadan kalkmayı planlıyorum şimdilik.

Zaman içinde yayınlanan videolarla vesaireyle gazımız yukarılarda tutuldu ancak asıl olay geçen Gamescom'da koptu. Kontrolü direkt ele alıp oynamak çok başkaydı cidden. İnsanlık olarak yakın dövüşe odaklanan sıkı, sert bir oyuna ihtiyacımız olduğunu o an anladık! *For Honor* fuardan sayısız ödülle ve övgüyle ayrıldı. Herhalde Gamescom öncesinde "fuarın en çok konuşulan oyunu *For Honor* olacak" dense epey güलerdik ama gerçekten de öyle oldu.

Yalnızca iki maç yaptık Gamescom'da, onların da biri 10, diğeri 15 dakika sürdü sadece. Evet, hayran kalmıştık ama neye hayran kaldığımızı tam anlamıyla çözememiştik. Ayrıca 1-2 önemli soru işareti vardı kafamızda. Çok heyecanla ve zevkle oynamıştık ama hani o ilk duyurulduğundaki endişe vardı ya "acaba aslında fazla mı basit?" diye, o endişeyi çürütecek kadar hâkim olamamıştık olaya. Bir de "tamam, üç farklı fraksiyon var ama nihayetinde yaptığımız şey galiba aynı, bütün karakterlerin oynanışı birbirine fazla mı benziyor ne?" gibi bir soru dönmeye başlamıştı etrafta.

Normalde oyun çıkmadan net şeyler söylemek yanlıştır ama hislerimi de saklayamayacağım; bu ayki pre-alpha versiyonu bile bu soruları yerle bir etmeyi başardı.

Bİ' TEKME, Bİ' OMUZ, Bİ' KAFA!

Oynanışı daha detaylı anlatmam gerek tabii açıklayıcı olabilmek adına -ki zaten baktığınız zaman tamam görsellik, atmosfer vs. on numara; özellikle vuruş hissi gördüğüm bütün oyunlardan daha tatmin edici, daha sert, bu da doğru, ama *For Honor*'ın asıl hayat damarı oynanış, dövüş mekaniği.

Az önce değindiğim gibi, karşınıza rakibi aldığınız zaman silahınızı vücudunuzun üç kısmından istediğiniz birine doğru tutuyorsunuz; yukarı, sağ ve sol. Eğer mesela sağınızda tutuyorsanız, rakip sizin sağınıza doğru bir saldırı gerçekleştirdiğinde o saldırıyı bloklamış oluyorsunuz. Yine aynı şekilde eğer silahınız sağınızdaysa, saldırdığınızda hedefiniz o taraf oluyor. Silahı sürekli üç yön arasında dolaştırıp hem gelebi-





Düellolara yavaş yavaş yürüyerek girmek en büyük zevkim.



ACAYİP GAZ BİR OYUN BU! ARENAYA GİRİŞ ANINDAN ÖLÜRKEN KESTİĞİMİZ POZLARA KADAR HER ŞEY GAZ...

lecek saldırılara karşı tetikte olmak, hem de rakibin açığını kovalamak en temel taktik kuralınız haline geliyor zaten.

Bu, işin temeli; ilk videolarda görüp basitliğinden endişe ettiğimiz sistem. Ve bu ay oyunun başından kalktığım zaman açıp izledim o videoları, gerçekten bundan daha fazlasını da göstermemişler. Belki o sıralarda öyle bırakmayı düşünüyorlardı da eleştiriler sonucunda geliştirdiler, bilemiyorum. Ama şu anki hali *birazcık* daha komplike.

İki saldırı tuşumuz var, Dualshock jargonuyla konuşuyorum; R1 hafif, R2 ağır saldırı. Hafif saldırı, adı üstünde çok hasar vermiyor olsa da genelde kolaylıkla kombolara bağlanabiliyor. Ağır saldırı ise doğal olarak yedirmesi daha zor olanı. Ancak oyunda ağır saldırılarınızı O tuşuyla, doğru bir zamanlamayla yarıda kesebiliyorsunuz ki savaş sistemini derinleştiren ilk katman da bu. Mesela yukarıdan bir saldırı geldiğini görüyorsunuz, alıyorsunuz yukarı doğru gardınızı, sonra bir bakmışsınız o saldırı gelmemiş, sol yanınızdan böbreğinize yiyivermişsiniz baltayı. Kullanması hiç kolay olmayan bir teknik ve iyi kullananın sırtı kolay kolay yere gelmez.

Kombo dedim, değil mi? *For Honor*'ın bir aksiyon oyunundan ziyade dövüş oyunlarına yakın bir hissiyat verdiğini söylemek pek de yanlış olmaz aslında. Rastgele yönlere rastgele saldırılar yapmak isteyeceğiniz bir oyun değil bu. Her karakterin özel kısa komboları var, onları yedirmeye çalışmak hem doğru kullanılınca yedirmesi daha kolay olduğundan, hem de daha fazla hasar verdiğinden daha mantıklı.

Karakterlerin hareket listeleri bu kombolarla da sınırlı değil ve o "hepsi birbirine mi benziyor?" sorusunu ortadan kaldıran da işte burası. Kimisinin etkili bloklanamaz vuruşları var, kimisi saldırı blokladığında kendine saldıracak açık yaratabiliyor, kimisi rakibi tuttu mu istediği yöne savurabiliyor, kimisi omuz atıp rakibi sersemletebiliyor... Tabii karakterler temel özellikleri bakımından da birbirinden farklı. İrilik-zayıflık, hızlılık-yavaşlık etmenleri de devreye giriyor dövüşlerde. Bir de bunun yanına karakterlerin stamina barları olduğunu da not edeyim (ilk videolarda olmayan bir şey daha). Bloklanamaz güçlü saldırıları art arda yapmak gibi bir şey yok yani. Stamina'nız bittiğinde hâlâ hareketlerinizi yapabiliyor oluyorsunuz ancak çok daha ağır bir şekilde. Doğranmaya çok açıksınız dolayısıyla. Hangi hareketin hangi karakterde hangi pozisyonlarda işe yarayacağı çok değişiyor, resmen *Tekken* oynar gibi çalışıp öğrenmeniz gerekecek.

YUVARLANARAK UZAKLAŞMANIN ONURU

Hızları gibi silahların uzunlukları da farklı farklı tabii ancak *For Honor* her şeye rağmen bir "yakın dövüş" oyunu. Eğer L2'yle rakibinize kilitli değilseniz X tuşuyla yuvarlanabiliyorsunuz. Tabii *Dark Souls* efektifliğinde bir yuvarlanma beklemeyin; X tuşuyla yaptığınız başlıca hareket, rakibe kilitliyken sağa-sola-ileri-geri hızlı ve kısa bir hamle. Ancak yakın dövüş hissini çok baltalamamak adına bunun kullanışlılığı da nispeten kısıtlı tutulmuş. Yukarıdan gelen bir saldırıyı bloklamak yerine yana kaçarsanız saldırı şansınız oluyorsa da sağdan soldan gelen saldırılardan kaçıp kaçamayacağınızı öğrenmek ciddi tecrübe isteyen bir iş. Rakip solunuza saldırıyor ve siz de sağa kaçtınız diyelim, eğer o soldan gelen saldırı geniş açılı bir saldırıysa, siz sağdayken bile kılıcı yiyebilirsiniz. Veya yukarıdan gelen saldırı dedim ya, o saldırı ağırsa, rakip sizin kaçındığınızı görüp saldırısını yarıda kesebilir ve siz daha toparlanamamışken sümsüğü yapıştırabilir.

Dolayısıyla oyunla geçirdiğim günler boyunca X tuşuyla pek de sıkı fıkı bir ilişkim olmadı. Ama oyunun merkezinde yer alan başka bir hareket var; kare tuşuyla yaptığınız gard kırma. Yaptığı şey mantık olarak basit; hızlı ve minik bir hamleyle rakibi kısa süreliğine savunmasız bırakıyorsunuz. Siz gard kırma hareketini yaptığınızda, üzerinizde o hareketi

ÇAĞRIŞIMLAR

For Honor çok kendine özgü bir oyun ama bir taraftan da insanın aklına o kadar çok farklı oyun getiriyor ki...



DARK SOULS: Elbette ki For Honor'ı ilk görenin aklına Dark Souls gelecektir. Orta Çağ tasarımları, benzer bir renk paleti, üçüncü şahıstan yakın dövüş silahlarına odaklanan oynanış ve de tabii ki istila sistemi sayesinde gerçekleşen sert PvP düellolar...



MOUNT & BLADE, WAR OF THE ROSES/VIKINGS, CHIVALRY: MEDIEVAL WARFARE: Bu isimlerin yapısı çok farklı belki ama yakın dövüşe odaklanan, multiplayer mücadelelere sahip ilk oyun For Honor değil nihayetinde.

DYNASTY WARRIORS VE DİĞER MUSOU'LAR: Minion kesip, bölge ele geçirip, arada özel adamlarla karşılaşma mantığı muso'ları bayağı anmama neden oldu.



SOUL CALIBUR: For Honor'ın silahlı dövüş oyunu gibi hissettirdiği inanın çok oluyor.

DISSIDIA: Ama komple üç boyutlu silahlı dövüş oyunu gibi.

MOBA'LAR: Özellikle dominion modu "acaba bu oynadığım MOBA mı?" diye düşündürtüyor bazen.

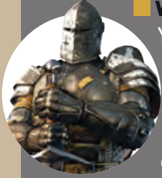


SINIFLAR

Oyunda her fraksiyondan dörder tane, yani toplamda 12 sınıf bulunacak. Bizim oynadığımız pre-alpha'da bunların yarısı seçilebiliyordu.



ŞÖVALYELER



WARDEN

Yeni başlayanlara uygun, alışması nispeten kolay bir sınıf. Çift elli bir uzun kılıç kullanıyor ve silahının iriliğine rağmen gayet hızlı. Ağır vuruşlarının menzili bayağı fazla olduğundan yakınınızda istemediği düşmanları savuşturabiliyor. Bir omuz atma hareketi var ki tam tımarhanelik. Bu bloklanamayan, sizi sersemleten hızlı hareketi hem durduk yere yapabiliyor, hem de hafif saldırıları direkt ona bağlayabiliyor. Karşısındayken her an sağa-sola kaçınmaya hazır olun.



CONQUEROR

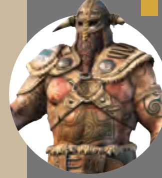
"Tank" desem yeterli olur sanırım. Sol elindeki kalkanıyla savunma pozisyonuna geçebiliyor ve bu pozisyondayken her yönden gelen saldırılara otomatik blok alıyor (stamina'dan yiyor). Öldürmesi çok zaman alan bir arkadaş. Saldırıları da tahmin edebileceğiniz gibi biraz ağır kalıyor ama. Klasik FRP grubu mantığıyla düşünün; kendi başına ilerlemesi biraz zor ancak yanında hızlı biriyle takımın kalesi olabilir. Yalnız yedirmesi bayağı zor ama elindeki gürzü sallayıp sallayıp milletin kafasına geçirme hareketi var, yapabildiğiniz an oyundan on kat zevk alıyorsunuz.



LAWBRINGER
PEACEKEEPER



VİKİNGLER



RAIDER

Öküzlüğün vücut bulmuş hali. Çift elli upuzun bir baltası var ve hayvanatlar gibi hasar koyuyor. Ayrıca baltasının alt ucunu rakibin suratına geçirip onu etkili bir şekilde sersemletebiliyor. Ama asıl nefret edeceğiniz özelliği kapmaları. Yanınızdayken veya uzaktan koşarak (!) sizi tutup uzaklara sürükleyebiliyor ve itinayla uçurumdan aşağıya fırlatabiliyor. Uçurum değil de duvar mı var? Duvara yapıştırıyor, ardından suratınıza dizini geçiriyor. Ha bir de tuttuğu zaman sadece ileri değil sağa sola da fırlatabiliyor sizi ve evet, bu da yine kanatsız uçuş derslerine teşvik. Korunulamaz özel saldırısı da etkili. Kısacası biraz ağır ama hiç bunu dert edindiğini görmedim.



BERSERKER

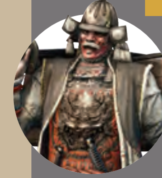
Efektif kullanmayı bir türlü başaramadığım, kullananı da pek görmediğim sınıf Berserker. Çift baltasıyla çok hızlı, yedirdiğiniz sürece devam eden kombolarıyla öne çıkıyor. Hızlıca vuruş yönünü değiştirip çok fazla sayıda vuruş yapmaya yönelmiş ama pratikte pek öyle yürümüyor işler, biraz olsun iyi oynayan biri kombolarından fazla zorlanmadan kaçabiliyor. Rakibin saldırısı tam oturmadan önce blok yaparsanız saldırıyı bloklamak yerine sektiriyorsunuz, o güzel bir özellik ama.



WARLORD
VALKYRIE



SAMURAYLAR



KENSEI

Hareket hızı ve gücü dengeli bir karakter. Katanasıyla hamleleri özellikle hızlı yalnız. Silahın uzunluğu da buna eklenince bayağı etkili hale geliyor. Ama asıl can yakan özelliği, kombolarını eğer üstten ağır vuruşla tamamlarsa bu vuruşun bloklanamaz olması. Kensei sırf bu yukarıdan vuruşa oynuyor denilebilir. Bu, Kensei'yi biraz öngörülebilir bir sınıf yapıyor ama bu öngörülebilirliği zamanı geldiğinde sağdan-soldan beklenmedik vuruşlarla lehinize de çevirebilirsiniz.



OROCHI

Çok hızlı, canı çok az, tam bir assassin. Fazla güçlü olduğundan şikâyet eden çoktu, sanırım biraz nerf yiyecek. Sağa-sola kaçınma hareketlerini çok hızlı bir şekilde hafif saldırıya bağlayabilmek güzel. Üstten hafif vuruşunun direkt komboya bağlaması da güzel. Aniden arkaya hamle edip ileri doğru hızlıca yaptığı kesiş hareketi de yine güzel (üstelik bu hareketten sonra rakibin arkasına geçiyor ve ortalığı iyice karıştırıyor). Ama en sevdiğim tarafı doğru zamanda blok tuşuna basarsanız çok şık bir animasyon eşliğinde saldırıyı bloklamak yerine savuşturması ve düşmanı saldırıya açık hale getirmesi.



SHUGOKI
NOBUSHI

OYUN MODLARI

For Honor çıktığında 5 oyun modu olacak. Üçünü oynayabildim ama diğer ikisinin yapısını da tahmin etmek zor değil.

1V1 DUEL

Ana yazıda bahsettiğim dört yeteneğinizi kullanamadığınız, şans faktörünün olmadığı, etrafta beklenmedik şeylerin olmadığı, sadece ve sadece yeteneğe dayalı düello modu. Olay basit, rakibi karşınıza alıyorsunuz ve onu alt etmeye çalışıyorsunuz, 3 yapan kazanıyor. Ayrıca bir sınıfa alışmak istediğinizde daha kaotik olan modlardansa bu kat kat faydalı.

2V2 BRAWL

Bu da düellonun biraz değişiği gibi duruyor ama bayağı farklı bir eğlencesi var aslında. Küçük arenanın farklı bölgelerinde iki düello başlıyor. Rakibinizi hızlıca kesip ekürinize yardıma koşmak, kesmenizin zor olduğunu anlayıp savunma kasıp ekürinizi beklemek, ya da en baştan depar kasıp ekürinizin rakibine arkadan saldırıp maçı direkt avantajlı bir 2'ye 2'ye çevirmek gibi bir sürü şey deneyebiliyorsunuz. Yalnız en sevdiğim oyuncular,

4V4 DOMINION

Oyunun bütün videolarda izlediğimiz ana modu bu. MOBA mantığına bayağı bir benziyor. O kadar keskin çizgilerle ayrılmamış üç koridor var ve her bir koridorda küçük bir bölge var. Temizlediğinizde o bölgeyi takımınıza kazandırmış oluyorsunuz. Orta koridordaki bölgenin orada minion'lar dalıyor ayrıca birbirlerine, o bölgeyi elde edebilmek için tek vuruşta ölen bu minion'ları da temizlemek gerekiyor.

Takım çalışması ve iletişimi çok önemli ama oynarken organize bir takıma çok az denk geldim. Tanıdıklarla girince bambaşka bir şeye dönüşür sanıyorum. Harita biraz büyükçe olduğundan millet bir yerde kapışırken onlara

4V4 ELIMINATION

Bu da Brawl'ın 4'er kişiliği olacak. Arenaların Brawl'dakinden biraz daha büyük olacağını tahmin ediyorum ama aksi olursa da hayır demem, güzel kaos olur.

4V4 SKIRMISH

Bu ise diğer oyunlardan alışık olduğumuz Team Deathmatch. Rakip öldürerek skor alınıyor.

RAIDER ANİDEN GELMİŞ, KUCAKLAYIVERMİŞ, UÇURUMDAN SALLANDIRIYOR... NE ONURUNDAN BAHSEDİYORSUN SEN?





Senaryosundan çok beklentim yok ama sürpriz yapma ihtimalini de unutmamalı.



İdam hareketleri de oyunun kendisi gibi çok vahşi. Ama olması gerekenden çok daha az kan var nedense.

yaptığınıza dair bir ikon beliriyor ve rakip de bu ikonu görür görmez aynı hareketi yaparsa gardı kırılmamış oluyor. Şimdi bu söylediklerimi oyunun temel üç yönlü saldırı/savunma mekaniğiyle birlikte düşünün. Bir de başparmağınızın gamepad'deki konumunu aklınıza getirin. Başparmağınız sürekli sağ analogda ve saldırı/savunma yapmak için sürekli yön değiştiriyor. İşte gard kırma hareketi yapıldığı anda düşünüp o başparmağı kare tuşuna götürme zamanınız var ya, o minik ayrıntıyı refleks haline getirebilmek son derece hayati bu oyunda. Bakın işin içinde sadece üç yönlü mekanik olsa gerçekten de, istediği kadar kombo veya başka bir şey olsun, sistem tekdüze kalırdı. Bu gard kırma hareketini iyi kullanabilmek ya da size karşı kullanıldığında karşı gard kırma mı, hızlıca saldırı mı yapacağınızın kararını o an verebilmek inanılmaz fark yaratıyor.

Ha bu arada gard kırma hareketini yedirdikten sonra tekrar aynı tuşa basarsanız rakibi ittiriyorsunuz ki kale surlarından aşağı az uçmadım şahsen... Hele o Raider'ı görünce "abi sen uğraşma ben kendim atlarım" deyip intihar edesim geliyordu artık. Adam ittirmiyor, kucaklıyor. Orochi'mle yardırıyorum, milletin etrafında arı gibi uç, şaşırtmaca yap, hızlı kesişler falan; karşıma bir Raider çıkıyor, "canımsın" diyerekten sevgiyle kucaklayıveriyor. "Arkadaş olmak istiyor herhalde" diyorum ama bıraktığı yer genelde uçurum falan olduğu için iyi niyetinden şüpheye düşmüş durumdayım. Bu gard kırma / anti gard kırma olayı bir türlü doğru düzgün kullanamadığım şey oldu oyunda. Yapımcılar belki anti gard kırma için gereken zaman aralığını artırabilir, oyun çıktığında görürüz artık. Belki sorun bendedir tabii, bilemiyorum.

Bütün bu anlattıklarım dışında bakayım... Bir *"intikam"* sistemi var örneğin. Yeterince blok alırsanız veya sopa yerseniz *Revenge* moduna geçebiliyorsunuz ve bu moddayken güç, can, gard kırma vs. her konuda çok daha ölümcül oluyorsunuz. Özellikle birden fazla kişiyle mücadele ediyorsanız hayat memat meselesi olabiliyor.

Bir de her karakterin kendine has, aktif veya pasif 4 tane yeteneği var. MOBA mantığı gibi düşünün; maç esansında zamanla, sırayla açılıyorlar. Ama oralardaki kadar belirleyici değiller, merak etmeyin. Gaz bombasıyla görüşü kapatmak, çığlık atarak rakibi kısa süreliğine sersemletmek, yere tuzak kurmak, küçük bir menzilli saldırı yapmak gibi şeyler var içlerinde.

For Honor ilk başta göründüğünden çok daha komplike bir oyun olduğuna beni ikna etti. Hatta çok yetenekli olmayan oyuncuları kendinden kısa sürede soğutabilecek kadar zor öğrenilen bir yapısı olduğunu bile söyleyebilirim. Eğer bol harita çeşitliliği olursa, yeni gelecek karakterler şu ankiler kadar birbirinden farklı hissettirirse, pre-alpha'da doğal olarak bulunan bug'lar temizlenirse, sunucu performansı da sıkıntı yaratmazsa... Hani demiştim ya "zor olduğu için şimdiye kadar böyle bir oyun yapılmadı" diye, 14 Şubat'tan sonra da *"For Honor*'ın seviyesine çıkmak zor olduğu için alternatifi yok" gibi bir cümle kurmaya başlayabiliriz.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Ubisoft Montreal **DAĞITIM:** Ubisoft **PLATFORM:** PC, PS4, Xbox One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 14 Şubat 2017

İNCELEME

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Abzû	8	84
Anarcute	7	79
Batman: A Telltale Series - Episode 1	8	74
Bound	7	72
Cranks and Goggles	-	-
Deus Ex: Mankind Divided	8+	83
Door Kickers	7+	83
Fabric	7	-
Grow Up	8	71
Headlander	7+	74
I am Setsuna	6+	69
Layers of Fear: Inheritance	7	70
MilitAnt	4+	44
Mobius Final Fantasy	6+	73
No Man's Sky	6	60
Odin Sphere: Leifthrasir	8+	87
Quadrilateral Cowboy	8+	82
Starbound	8	81
Starpoint Gemini: Warlords	-	-
Starters Orders 6 Horse Racing	6+	-
This is the Police	9	66
Tom Clancy's The Division: Underground	6	64
Total War: Warhammer - Call of the Beastmen	6	73
Tour de France 2016	6+	61
Tricky Towers	6	72
Worms W.M.D	8	79

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



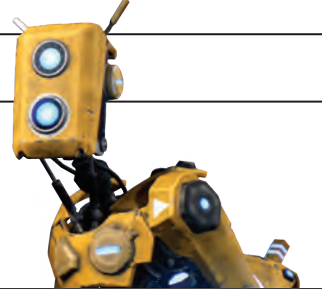
"Very" Tabanı

SPOR SERİLERİ SATIŞLARINI ARTIRABİLİYOR MU?

Güz demek spor oyunlarının gelecek yılki ayağının da çıkması demek. Her yıl yeni bir FIFA, yeni bir Madden, yeni bir NBA 2K geliyor ama hiç merak ettiniz mi bu serilerin satışı ne durumda diye? İlginçtir ki hemen her büyük spor serisinin kitlesi yıl geçtikçe büyüyor gibi görünüyor. 2011 ve 2016 ayakları arasındaki 5 yıllık süreçte satışları nasıl değişmiş acaba? (VGchartz verileridir)

FIFA 16: 16.1 MİLYON ADET // FIFA 11: 13.7 MİLYON ADET
FARK: +2.4 MİLYON ADET
NBA 2K16: 12.2 MİLYON ADET // NBA 2K11: 2.25 MİLYON ADET
FARK: +9.95 MİLYON ADET
MADDEN NFL 16: 5.16 MİLYON ADET // MADDEN NFL 11: 4 MİLYON ADET
FARK: +1.16 MİLYON ADET

TÜR: Aksiyon / Platform YAPIM: Comcept, Armature Studio DAĞITIM: Microsoft Studios
DİJİTAL İNDİRME: 110 TL (Windows/Xbox Store) YAŞ SINIRI: 12+ DAHASI İÇİN: recoregame.com



RECORE

Bir ben korum bir de ReCore

EGE SAĞIN

Bazen genç bir futbolcu görürsünüz. 16 yaşında, sol kanadı koridora çeviren bir oyuncudur, "bir gün Barcelona'ya transfer olacak" dersiniz, takip edersiniz, sonra bacağı kırılır. Bir öğrenciyle tanışırsınız, tüm sınavlarından 100 alıyordur, denemelerde neredeyse hep full çekiyordur, "en iyi okullarda okuyacak, büyük adam olacak" dersiniz, LYS günü hasta olur. Bir diziye başlarsınız, harikadır, sonraki bölüm gelene kadar nasıl dayanacağınızı bilemezsiniz, sonra seviye hızla düşer, ikinci sezon sonunda iptal haberi gelir. İşte böyle bir oyun *ReCore*.

Microsoft'un Xbox One'ın yanı sıra Windows 10'a da özel oyunlarının ilki olan *ReCore*'un fikir babası *Mega Man* serisinden tanıdığımız **Keiji Inafune**. Oyunun yapımcılığını da üstlenen Inafune'nin *Mega Man* ve *Metroid* esintileri taşıyan oyunlar geliştirme isteğine aşinayız. Bu yaz çıkan *Mighty No. 9*'da da yazar olarak görev alıp konsepti belirleyen Inafune, *ReCore*'da daha aktif bir rol oynayarak hedefine ulaşmak istemiş. Ancak anlayabileceğiniz üzere hedefi tam olarak tutturamamış. Xbox Play Anywhere sisteminin ilk üyesi olarak da dikkat çeken oyun, kritik tasarım hataları ve içerik eksikliği yüzünden potansiyeline ulaşamıyor.

ORADA BİR GEZEGEN VAR UZAKTA

Joule Adams, insanlığın geleceğini garanti altına almak adına çok uzak bir gezegende kurulacak koloninin ilk gönüllülerinden biri. Hikâyenin ve koloni harekâtının temelini oluşturan "core"ları tasarlayan Thomas Adams'ın kızı olan Joule; gezegendeki "terraforming" (coğrafyayı ve iklimi yaşanabilir hale getirme işlemi) tamamlanıncaya kadar 200 yıl uyuyacak, sonra da koloniyi dünyadan gelen gemilere hazır hale getirecektir. Ancak Far Eden gezegeninde bir şeyler ters gider. Terraforming makineleri çalışmayı bırakmıştır ve arıza sebebiyle Joule uzun uykusundan uyanır. Robot dostu Mack'le birlikte bu çöl gezegeninde olup biteni anlaması ve düzeltmesi gerekiyordur.

Böyle başlıyor *ReCore*. Sevimli robot köpeğimiz Mack'i de alarak kum tepelerinde isyancı robotlarla savaşıp görevlerin peşinde koşuyoruz. Mack'in bir adı var, çünkü karakteri var. Dünyayı ele geçirme seviyesinde olmasa da sağlam birer yapay zekâ örneği olan bu "karakter"ler, yani "core"lar (Türkçe çekirdek) robotların "ruhu" olarak tanımlanıyor. Oyunda ilerledikçe ekibimize iki robot daha katılıyor (Seth ve Duncan) ve her birinin karakteri, tavırları diğerinden farklı. Tabii etrafta gezen binlerce robotun her birinin bu kadar karakter sahibi çekirdekleri yok. Kırmızı, mavi ve sarı renklerde başlayan çekirdekler oyun ilerledikçe bunların birleşimiyle turuncu, yeşil ve mor renklerde de karşımıza çıkıyor. Her renk bir istatistiği simgeliyor. Kırmızı saldırı gücü, sarı savunma gücü, mavi de özel yetenek gücü. Topladığımız çekirdek ve çekirdek parçalarını füzyon sistemiyle ekibimizdeki çekirdeklere aktarıp bu alanlardaki puanlarını artırıyoruz.

Tabii bu enerji küreleri tek başlarına çalışamaz, her işlemci için bir kasa gerekir. İşte burada robot iskeletleri devreye giriyor. Küçük ve nispeten vasıfsız corebyte'ları elersek, büyük çekirdeklerle çalışan corebot'ların beş çeşit iskeleti var. Bir köpek, bir örümcek, bir sinek, bir orangutan ve bir de tank. Ekibimizde tank hariç dört iskelet kullanabiliyoruz ama beşinci bir iskelet bölümü de görünüyor. Bu da tank iskeletinin birkaç ay içinde DLC olarak oyuna ekleneceği anlamına geliyor olabilir. Her iskeletin kendine has güçlü ve zayıf yönleri olduğu gibi kendi ekibimizdeki iskeletlerin oyunda ilerlememizi sağlayan bazı özellikleri var. Yanımızda aynı anda yalnızda iki robot getirebildiğimiz için karşılaştığımız parkura göre doğru iskeletleri seçmemiz gerekiyor.

Çekirdeklerin etkisi bununla sınırlı değil. Joule, ilerledikçe renk ayarları da açılan bir enerji tüfeği kullanıyor. Karşıdaki robotların çekirdek rengiyle tüfeğimizin ve kendi robotumuzun rengini eşleştirdiğimizde maksimum hasar seviyesine ulaşmış oluyoruz. Ayrıca robotların sağlık çubukları parçalardan oluşuyor. Küçük robotları veya bol bol küçük parçası olan robotları önce öldürdüğümüzde parça başına bir kombo puanı kazanıyoruz ve hasar seviyemiz artıyor. Böylece sağlık çubuğu daha büyük ve az sayıda parçadan oluşan düşmanları yenmek kolaylaşıyor. Çekirdek renklerinin ayrıca yavaşlatma, felç etme, yakma gibi özellikleri de var. Bunlar da silahınızla yaptığınız ağır saldırılarda ve robotlarınızın saldırılarında ortaya çıkabiliyor. Ayrıca her çekirdeğinizin her iskelette farklı saldırıları oluyor.

Kulağa karışık gibi gelse de *ReCore* bu meka-


Hikâye boyunca Joule'u bol bol sürpriz bekliyor.


Zindanlardaki parkurlar eski platform oyunlarını hatırlatıyor.





Şu gözlüğünü taksana kızım, silahın dumanı gözüne kaçacak.



nikleri adım adım öğretip oyuna entegre etmeyi başarıyor. Bol bol dodge yaparak saldırılardan kaçıp kendi saldırılarınızı yapmak, tüfeği doğru renge ayarlamak ve bir yandan da robotunuzu saldırtmak tahmin ettiğinizden çok daha kolay. Comcept ve Armature Studio bu noktada öyle bir iş başarmış ki dövüş mekanikleri ve parkur sistemi adeta şairane bir oynanış sunuyor. Akıllıca tasarlanan parkurlar ve parkur mekanikleriyle tam ayarında bir zorluk seviyesinde çok keyifli anlar yaşıyoruz. Ancak temel mekaniklerdeki bu muhteşem başarı, tasarım tercihlerindeki kritik hatalarla gölgeleniyor ne yazık ki.

DEVRELER YANDI

Oyunun dünyası çok büyük ama bir o kadar da boş. Bu boşluğun hikâyeye uygun olması oynanışa etkisini yumuşatmıyor. Gönderirken yanına bir sürü robot verdikleri kıza bir de motosiklet verselerdi ne olurdu sanki? Belirli noktalar arası ışınlanma sistemi olduğu halde büyük haritada bu noktalar arasında ilerlemek gerçekten zahmetli. Üstelik girdiğimiz zindanlarda (sözde seçmeli ekstra oyun içeriği) bazı yerlere farklı iskeletlerle erişebildiğimiz için zindanı bitirip başa dönerek iskelet değiştirmemiz gerekiyor. Ya da yine açık dünyada toplamamız gereken "prismatic core"lardan birini bulduğumuzda farklı iskelet gerekirse hızlı ulaşım istasyonu bulup geri gitmeli, iskelet değiştirip geri koşmalıyız.

KARIŞIK GİBİ GÖZÜKSE DE RECORE OYUN MEKANİKLERİNİ ADIM ADIM ÖĞRETİP SAĞLAM BİR REHBERLİK YAPIYOR.

Ana hikâyede ilerleyişimiz elimizdeki prismatic core sayısına bağlı ve özellikle son göreve geldiğimizde adım başı daha fazlasını isteyen bir kapıyla karşılaşıyoruz. Bu da koca haritada saatlerce dolaşıp seçmeli gibi hissettiren zindanların %90'ını zorla yapmamıza sebep oluyor. Normalde 4 saatte bitecek kadar kısa olan hikâye, bu toplama işiyle 8-10 saate çıkıyor. Aslında zindanlar çok keyifli ama bunu mecburiyet olarak karşımıza çıkarmaları çok can sıkıcı. Hele ki son göreve gelmiş, heyecanı doruğa taşımışken sürekli "biraz daha core topla gel" denmesi skandal.

Girdiğiniz zindanlardan iskelet geliştirmeleri kazanıyoruz ve özellikle son görevde gerçekten etkililer. Ancak bu geliştirmelerin istatistik artırmak dışında hiçbir işlevi yok. Yeni bir mekanik gelmiyor, oynanış değişmiyor. Dolayısıyla *ReCore* açık dünya için çok kısa bir hikâye, fazla geniş ama boş bir harita ve değişiklik sağlamayan keşif ödülleriyle iyice çuvallamış oluyor. İlk iki-üç saatteki hayranlığım sonlara doğru öfke ve kedere dönüştü. Bu kadar güzel oynanış, şirin hikâye ve akıllı parkur tasarımları böyle harcanmamalıydı. Yetmezmiş gibi Xbox One'da oyun sabit 30 FPS'yi bile göremiyor, bu da refleks gerektiren oynanışı baltalıyor. Türü seviyorsanız ve PC'de oynama imkânınız varsa, 60 FPS'de bu temel mekanikler için değer. Bu şartları sağlayamıyorsanız bence uzak durun.

XBOX PLAY ANYWHERE

Microsoft'un kendi oyunlarını bir kere satın alarak hem Xbox One'da hem Win 10'da oynamanızı sağlayan Xbox Play Anywhere sistemi ReCore'la birlikte resmen yürürlüğe girdi. ReCore konsolda çok iyi görünmeyen bir oyun ve PC'de oynarken bunun üstüne pek bir şey koyulamıyor. Ancak konsolda 30 FPS'yi düzgün göremezken PC'de sabit 60 FPS oynamak epey fark ettiriyor. Açtığınız başarımları ya da gelen mesajları anında görüp klavye-fare ikilisiyle rahatça cevap verebilmek de pek keyifli. Forza Horizon 3 ve Gears of War 4'ün grafik seviyesini merakla bekliyorum ama sadece FPS farkı için bile PC'de oynamaya değer. Yalnız OBS'in ekran yakalama sistemi hariç hiçbir görüntü yakalama programı oyunu tanımıyor. Bu programların 3-4 seneki hallerine bile erişemeyen Xbox Game DVR'ı zorla kullandırtmak için böyle bir yol çizdiklerini düşünüyorum ve profesyonel amacı olmayan insanların bile video çekip arkadaşlarıyla paylaşmak için internete yüklediği şu günlerde bu konuda seçme hakkı tanınmamasını talihsiz buluyorum, yorum sizin. Temel oynanış açısından en azından 60 FPS sunduğu için bu Anywhere sistemini olumlu buldum. Dilerim gelişerek devam eder.



- Dövüş mekanikleri enfes
- Retro parkur tasarımları ve mekanikleri
- Şirin hikâye



- Hikâye çok kısa, harita çok büyük
- Malzeme toplamaya zorlayarak tempo yok ediliyor
- Keşif sonucunda elde ettiğiniz ödüller bir anlam ifade etmiyor
- Potansiyeli harcanmış, anlamsız karakter geliştirme mekaniği

6

SON KARAR

Muhteşem mekanikler yarı yolda kalıyor.



TÜR: FPS **YAPIM:** Irrational Games / 2K Marin **DAĞITIM:** 2K Games / Aral **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Playstore), 99 TL (Steam), 199 TL (PSN), 201 TL (Xbox Store) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** bioshock.wikia.com

BIOSHOCK THE COLLECTION

Eski dostum, şimdi seni daha iyi anlıyorum

NURETTİN TAN

Remake, Rework, Remaster... Başında "Re" olan her şeye biraz şüphe ile yaklaştığım deli doktorum tarafından bana söylendi. Ama hey! Bu kadar başarısız "Re"den sonra artık paranoyağa bağlamam normal değil mi? Aslında durum şundan ibaret, gelişen teknolojiyle oyun sektörü de hızla evrim geçiriyor fakat anılarımız olduğu yere sabitlenmiş şekilde beynimizin dip kıvrımlarında oldukları gibi ikamet etmeye devam ediyorlar. Geçmişte yaşadığımız tatlı, güzel, unutulmaz oyun hatıraları aynı dikkatle saklanması gereken kırılgan bir antika parçası gibi anılarda kalmalı diye düşünüyorum (istisnalar hariç). Misal; *Quake Wars*'u yıllar önce nasıl deliler gibi oynadığımı ve feci zevk aldığımı hatırlarım. Birkaç sene önce Lucifer dürttü ve "Kel (kel der bana) *Quake Wars* ne harika oyundu di mi ya? Hadi tekrar yükle de keyfimize bakalım" dedi. Ben de saf gibi kandım, yükledim, oyunu açtım ve "Aman Yarabbi!" dedim. O güzelim *Quake Wars* anılarımda HD hatıralar bırakmışken şimdi karşımda kanlı canlı haliyle neredeyse 8 bit gibi duruyordu. Sonra da bir daha dellenip eskiden hayranı olduğum bir oyunu geri yüklemedim.

Fakat bir oyunun "Remastered" sürümünü hazırlamak çok farklı bir olay. Aslında yukarıda verdiğim *Quake Wars* örneği ile alakasız görünse de inceden bir akrabalığı var. *Quake Wars Remastered* çıksa alır mıyım? Saniye beklemeden cüzdanımı ekrana fırlatırım. Ama yıllar önce aldığım keyfin aynısını tecrübe eder miyim? Hiç sanmıyorum. Bunun nedeni oyunların sadece grafik anlamında gelişmemesi, aynı zamanda oynanabilirlik konusunda bizim zorlukla fark edeceğimiz bir yavaşlıkta evrimleşmesi. İşte bu yüzden bir yapımın "Remastered" sürümünü hazırlayacaksanız sadece grafikleri köklemekten daha ötesine geçmeniz lazım.

SENARYOSU İLE İSMİNİ OYUN TARİHİNE KAZIYAN BİR BAŞYAPIT

BioShock: The (Remastered) Collection'a gelirsek... *BioShock*'un sahneye adımını attığı 2007 yılında günümüzde efsane haline gelen birçok oyun da (*Assassin's Creed*, *Portal*, *Uncharted* vs.) piyasaya çıkmıştı. Yani o dönem çıkan bir oyunun, oyun tarihine adını yazdırabilmesi için ciddi rakipleri vardı. Buna rağmen Rapture'nin karanlık dünyasında bireyselciliğin ve nesnelciliğin tavana vuran hikâyesi sayesinde *BioShock*'un rakiplerinin arasından sıyrılması çok zaman almadı. *System Shock 2* ve *Thief* ile son on yılın



Doğrusu bu oyunu hazırlarken yapımcıların nasıl bir ruh halinde olduğunu çok merak ediyorum.

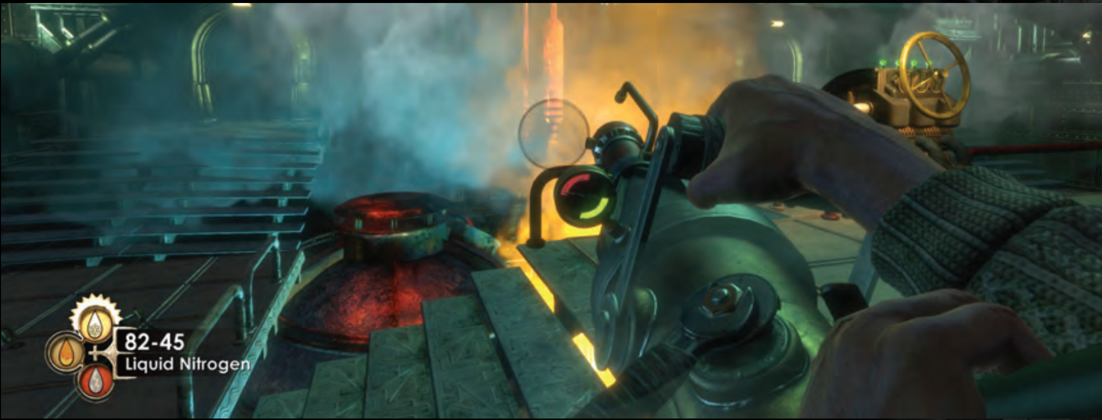


Oyunun gerim gerim geren gerilimi (?) hâlâ sapasağlam duruyor.





Oyunun en zor kararlarının alındığı an bence bu. Benim gibi duygusal bir adamsanız bu küçük kızlara kıyamazsınız...





en iyi hikâyecilerinden biri olduğunu ispatlayan Ken Levine, *BioShock*'un başarısı sayesinde kariyerinin belki de en üst seviyesine yükselmişti.

Üç yıllık bir bekleyişten sonra *BioShock 2* Ken Levine ve Irrational Games olmadan piyasa çıktı. Herkes 2K Marine'in tökezleyeceğinden şüphe ederken firma hikaye ve atmosfer açısından (multiplayer hariç) gayet iyi bir iş ortaya koydu. Özellikle yeni oyuna eklenen Big Sister'lar sinirleri tek başına germeye yetiyordu.

Üç senelik bir aradan daha sonra bu sefer *BioShock Infinite* ile derin sulardan kurtulup Columbia'nın gökyüzünde süzülen sokaklarına daldık. Ken Levine gene sahnedeydi ve paralel evrenler vesaire derken aklımızı başımızdan alan bir hikâyeyle oyunu bitirdi. Hatırlarım anlamadığım noktaları Can Arabacı'ya soruyordum, o sabırla bana açıklarken ben de "vaay be, vay anasını sayın izleyiciler" gibi son derece olgun tepkileri veriyordum.

REMASTER OYUNLAR KOLAY PARA KAZANMA YOLU MU?

Üç sene kuralını bozmadan, 2013'te raf yüzü gören *BioShock Infinite*'in ardından sırada *BioShock* serisinin "Remastered" sürümü var. Gönül ister yeni bir BioShock oyunu oynayalım ama maalesef hayaller ver gerçekler birbirini tutmuyor. Remastered sürümü artık grafik konusunda geride kalan (*Infinite* hariç) ilk iki oyun üzerinde görsel cilalama üzerine odaklanmış. Özellikle hatıralarımda kalan ilk *BioShock*'la yeni cilalı *BioShock* arasında bariz bir fark var. 2007 sürümü daha karanlık ve ışık yansımaları buğulu idi. Bu buğu oyunun atmosferine daha tekinsiz bir hava katıyordu. Havalı yeni *BioShock*'ta grafikler 1080p ve o dediğim uğursuz buğu efekti kalkmış, yerine kaymak gibi yüksek çözünürlüklü ışık, su ve kan yansımaları gelmiş.

Remastered olmasına rağmen *BioShock*'ın yeni hali eski hataları koluna takıp 2016'ya kadar taşıyor. Tamam, harika bir iş çıkardınız, daha iyi grafiklerle artık bir kült haline gelen *BioShock*'ı görsel şova dönüştürdünüz ama bir zahmet bug'ları da düzeltiverseydiniz hayır duamızı alırdınız. Şu an Steam topluluk ortamlarında yabancı yorumlara bakarsanız Remastered'in yerden yere, duvardan duvara vurulduğunu görürsünüz. Oyun daha açılırken çökmeler, oyun esnasında göçmeler mi ararsınız ne baksanız var. Çok abuk derecede olmasa bile oyun esnasında birkaç hata da ben aldım. Gayet sinir bozucu bir durum çünkü tam kendimi kaptırmışken masaüstü resmimi görmek, olan bütün şevkimi yok etti. 2007'den beri gelen hataların Remastered da bile devam etmesi bende tamir edileceğine dair zerre umut uyandırmıyor. Ayrıca cafcaflı yeni grafikler elbette makinenize zor anlar yaşatıyor. Bu yüzden Remastered'in fps oranı pek tutarlı değil. Belirli sahnelerde fena düşüşler yaşıyorsunuz. Hikâyeye gelen eklentiler de pek fark edeceğiniz cinsten değil, aralara birkaç yeni ses kaydı serpiştirmişler, o kadar. O yüzden Remastered şu anki hali ile ölüyü diriltip ondan para sağmaya çalışıyormuş izlenimi veriyor. Bu söylediklerim aynı motoru kullandığı için BioShock 2 için de büyük ölçüde geçerli bu arada. Oyunun PC'den konsola port sürümü olan *BioShock Infinite* ise daha çok konsol oyuncuları Master Race kalitesinde oynayabilsin diye hazırlanmış gibi. PC'deki *BioShock Infinite*'te herhangi bir görsel yenilenme bulamayacaksınız.

Hiç *BioShock* oynamamışsınızdır, harika bir atmosfer, müthiş bir senaryo ve seslendirme isterseniz o zaman *BioShock Remastered*'i mutlaka almalısınız. Üç oyun birden aldığınız ve yanında bütün tek kişilik DLC'ler de geldiği için fiyatı müthiş derecede cep dostu (isterseniz Remastered versiyonları tek tek de satın alabiliyorsunuz bu arada). Ama seriyi daha önceden bitirmiş oyuncular için çok ilgi çekici olamayabileceğinin altını çizmem gerekli. Hatıralarda kalan eski oyuna nazaran cilalanmış yeni *BioShock*'ın cam gibi görüntüsü herkesin ilgisini çekmeyebilir. *Remastered* ile ellerindeki son kozu da kullandıklarına göre üç sene sonra yeni bir *BioShock* oyunu gelir mi diye merak etmiyor değilim. Ken Levine'nin dâhil olmayacağı kesin lakin 2K Marine'nin ikinci oyunda iyi iş çıkardığını düşünürsek umutlarımızı canlı tutabiliriz. Parmaklar çapraz!



- Geliştirilmiş grafikler
- Hikâyeye yeni ses dosyaları eklenmiş
- Üç oyun ve bir sürü DLC içeren bir paket için fiyatı çok iyi



- İnsafsız bug'lar
- Silah kapışmaları tutukluk hissi veriyor



SON KARAR

Hiç BioShock oynamamışlar için şahane bir fırsat. Oynayanlarınsa tekrar almasını gerektirecek bir sebep göremiyorum.

O **TÜR:** Macera O **YAPIM:** Exordium Games O **DAĞITIM:** Exordium Games O **DİJİTAL İNDİRME:** 10 TL (Steam) O **YAŞ SINIRI:** -
O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-108-bwm

BEAR WITH ME EPISODE 1



Kim demiş uzaksın diye?

İHSAN C. ASMAN

“Point & Click sevenlere kulak verin ey oyun yapımcıları” derdi bir dönem çoğu sevdiğim oyun eleştirmeni. Ne yalan söyleyeyim, tıkla ilerle macera oyunlarının azlığından şikâyet ederek giriş yapmak yazıyı kurgulamamı epey kolaylaştırırdı ama açıkçası son dönemde özellikle bağımsız yapımcılar eliyle bu türde oynayacak o kadar güzel oyun buluyoruz ki, bu türden bir serzeniş eskiye nazaran daha zor. *The Perils of Man*, *1954 Alcatraz* ve elbette *Day of the Tentacle Remastered* ilk aklıma gelen örnekler. Gerçi şimdi bile diğer oyun türleriyle mukayese kabul etmez, tıkla-ilerle'ler hâlâ az. Ancak bu ay itibariyle “eskiye nazaran daha kalabalık” tıkla-ilerle ekibimize, Hırvatistan'dan yepyeni bir arkadaş daha katıldı. Hanımlar, beyler; işte karşınızda *Bear With Me*!

JASON DİYE BİR ARKADAŞIM VAR VE HOKEY MASKEMİ İSTİYOR

Kahramanımız Amber henüz on yaşında ama epey tecrübeli bir dedektiftir. Belki de onun bu yaşta bu kadar başarılı olmasında, biricik ortağı Ted E. Bear'ın da önemli bir payı vardır, kim bilir? Neticede öyle olmasa, Amber bir gece ansızın kaybolan kardeşini aramaya koyulmadan önce, onun gömme dolabını ofis haline getirmiş ve emeklilik planlarını gözden geçiren eski partnerini ikna etmek için bu kadar dil dökmezdi değil mi? Pek tabii Ted kendisini biraz naza çekse de Amber'ı kıramayacaktır, neticede tüm klişe dedektiflik filmlerinde böyle olmaz mı? Ortaklıklar nazlıdır ama gerçek ortaklar birbirlerini asla yarı yolda bırakmaz. Üstelik kötücül, kırmızılı bir adam Amber'ı ararken bu nasıl olur? İşte böylelikle, şimdilik sadece ilk bölümünü oynayabildiğimiz eşsiz bir macera başlar.

Bear With Me'ye ilk başladığınız dakikalardan itibaren çok keyifli bir eserle karşı karşıya olduğunuzu fark ediyorsunuz. Siyah-beyaz muhteşem çizimler, sizi bir su kaydırağı edasıyla Amber'in odasına taşıyan müzikler, büyük bir keyifle kaydedildiği her tonundan belli olan seslendirmeler ve bütün bunlar sayesinde şekillenip yoğunlaşan şahane ortam. Bu ortamı derinlikli karakterler de ayrıca taşıyor. O kadar ki sadece bulmacaları çözmek ve yola devam etmek için değil, aynı zamanda Amber ve Ted'in onlarla ilgili yorumlarını duymak için tıklanabilir her şeye tıklayacaksınız. İkisinin yorumları, olaylara bakış açısı ve birbirleriyle olan sürtüşmeleri vs. karakterlerin ne denli özenle kurgulandığını gösteriyor ve sizin de hepsini ayrı ayrı sevip benimsemenize yol açıyor. Amber ve Ted dışındaki karakterler de bir harika! Bir de oyun boyunca karşılaştığınız çeşitli popüler kültür referansları *BwM*'yi iyice özel kılıyor. Çizgi roman şeklinde ilerleyen ara sahneler de epey başarılı.

KARŞILAŞTIĞINIZ HER KARAKTERİN FARKLI HİSSETTİRMESİ OYUNU DA DOLDURUYOR.

Oyunun güçlü taraflarından biri de üslubu: Kendisini hem ciddiye hem de ti'ye alıyor sanki. Bir yanda film-noir dedektiflik ortamlarına uyan bir karanlığa sahip, öte yandan da kendine has espritüelliğini bir an olsun kaybetmiyor. Yani, oyuncaklarıyla dedektifçilik oynayan bir kız çocuğunun hikâyesine de başka türlüsü pek gitmezdi ama bunun hakkıyla becerilmiş olması önemli.

İLK PERDE KAPANIRKEN...

Tüm bu güzellikler yanında, tadında ve kararında kalan bulmacalar da takdiri hak ediyor. Çoğu zaman ne yapacağınızı biliyor oluyorsunuz ve araştırmanızı buna dönük olarak sürdürüyorsunuz. Öyle piksel avcılığına sürüklenmeden ilerleyebilmek de mutlu ediyor açıkçası. Yine de bir iki yerde ipucu sisteminin yanıltıcı olabildiğini fark ettim. İpucu sistemi esasen ne yapacağınızı bilemediğiniz anlarda Ted'le konuşarak onun fikirlerini almak yoluyla işliyor. Ayı ortağımız de sizi yanlış yönlendirebiliyor kimi zaman. İlk bölümü tamamlamak için (maalesef) birkaç saatiniz yeterli oluyor. Her ne kadar devamının geleceğini bilsem de doyamadım hiç.

BwM her yanından özen ve orijinallik akan bir yapım. Sadece tıkla ilerle sevenlere değil, özgün işlere şans vermek için her daim ekstradan bir-iki saati olan tüm Oyungezerlere önerebileceğim bir cevher. Siz de bir an evvel ikinci bölümü bekleyenler kervanında yerinizi ayırtın bence.



Çizgilerinin aksine gayet kompleks karakterleri var oyunun.





Her yerden kelime oyunu fışkırdığını söylememe gerek yok herhalde.



- Çizimler, müzik ve seslendirmeler
- Çot tatlı karakterler
- Göndermeler
- Karakterler arası etkileşim



- İpucu sistemi bazen yanıltıcı oluyor

7+

SON KARAR

Amber gibi akrabam olsun, bayramda malvarlığım ona harçlık olsun.

one ps4 lin mac win

Her yeni renkle birlikte oyun daha da şenleniyor.

TÜR: Platform **YAPIM:** Fiddlesticks Games **DAĞITIM:** Curve Digital
DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** huethegame.com

HUE

O zaman renk!

HAZAL ÇAMUR

İster istemez "*hue-hue-hue*" diyesi geliyor insanın ama bu oyunun kahkahayla örtüşen bir yapısı yok. Aksine *Hue,* naif ve biraz da duygusal bir platform oyunu. Üstelik bulmacalarını ortamın renklerini değiştirerek çözmemizi sağlayan oldukça özgün bir fikrin de sahibi.

Gri bir dünyada renklerin varlığına inanmış bir bilim kadını, bir gün o renkleri gerçekten görebilmeyi başarır. Ama kendi dünyasını inkâr etmeye başlayınca çalışmalarını gerçekleştirdiği Üniversite buna bir son getirir.

Hue adında bir çocuğa keşfettiği renkleri parça parça miras bırakan bu kadının şefkat dolu mektuplarıyla yolculuğumuza başlıyoruz. Tamamı gri bir dünyada yatağımızdan kalkıyor ve etrafı keşfediyoruz. Böylece ilk mektup çıkıyor karşımıza. Dokunaklı, hoş bir kadın sesi, onun dışında kimsenin kabul etmediği renklerden bahsetmeye koyuluyor. Biraz felsefi bir yanı da var cümlelerinin.

Piyano ağırlıklı, oyunun naif yapısıyla örtüşen müziklerle dekore edilmiş iki boyutlu ve gri dünyamızda, yeni renkler ve akabinde yeni mektuplar buluyoruz. Bu bilim kadınının kimliğinin yanı sıra, her yeni renkten önce o rengin habercisiymiş gibi karşımıza çıkan salam biçimli adamın kimliği de keşfedeceklerimiz arasında (neden salam?!).

Soruların cevapları oyunun sonuna kadar yanıt bulmuyor. Sonra mektuplar da son buluyor. Ama ışıklar sönmüyor, çünkü renkler bizim elimizde.

RENGİNİ İYİCE BELLİ ETTİN

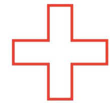
Hue ile ilk kez Aqua rengini buluyoruz ve paletimizde toplanacak 8 renkten ilkini dünyaya uyguluyoruz. Böylece o gri dünyanın göğü bir anda açık maviyle aydınlanıyor. Küçük bir de bulmaca çözüyoruz bu renkle ve anlıyoruz ki biz renklere hükmettikçe gizlenmiş engeller ya da platformlar ortaya çıkacak, engeller yine renkler aracılığıyla ortadan kaldırılacak. Örneğin merdiveni tıkayan bir duvar mı var? Hemen o duvar ile aynı rengi paletten seçin ve duvar fona karışarak kaybolsun. Merdiven artık kullanıma hazır. Ya da ilerlemeniz gereken yolda üzerinde durabileceğiniz bir şey mi yok? Renk paletinde bir gezinin, belki şu anda seçili fona karışmış ama orada duran bir platform sizi bekliyordur. Yokuş aşağı üzerinize renk renk kayalar mı yuvarlanıyor? O zaman hızlı hızlı kayaların rengini seçerek fonu onlarla aynı renge getirin ve bu sırada koşmaya devam edin. Kayaların içinden geçeceksiniz. Üstelik renk seçimi sırasında *Hue*'de zaman yavaşlıyor, ancak hareket yavaş da olsa akmaya devam ediyor. Refleksler önemli yani.

Hue, platform oyunlarının müdavimleri için yumuşak içimli şarap gibi. Bulmacaları yorgun bir günün ardından kafa dağıtmak için kullanılabilecek zorlukta. 8 farklı renk ve sağa-sola hareket ettirdiğimiz ya da ortadan kaldırdığımız engeller, karşınıza çıkacak sorunların yegâne çözümleri. Dahası, zaman zaman renk bilginizi ve paletteki renklerin sıralanışını gözeterek bazı taktikler yapmanız da gerekiyor. Ama bunlar asla çok zorlaşmıyor. *Hue*'de ilerledikçe bulmacaların zorluk seviyesi, kimi zaman daha zor olmasını isteyeceğiniz bir ölçüde sabitleniyor.

İçinde sembolizmden kimi tatlar taşıyan ve gri dünyada renklere inanan, onları görebilen herkese adanmış tatlı mı tatlı, küçücük bir platform oyunu *Hue*. 4 saatlik kısa oynanış süresiyle kafa dinlemek ya da sıkıcı, boğucu bir günü *renklendirmek* için ideal.

DENİZ FENERİ BİZE NE ANLATIYOR?

Üniversite'ye geçiş yolu ve oyundaki sembollerden biri olan deniz feneri; sembolizmde gücün, korumanın ve huzurun simgelerinden biridir. Üniversitelerin de bilgi gücünü elinde bulundurduğunu, bilgiyi koruduğunu ve etrafı bilgelikle aydınlattığını düşünürsek oyunun böyle bir sembolden faydalanması oldukça güzel bir detay.



- Renkler aracılığıyla bir orijinallik sağlıyor
- Dinlendirici, tatlı müzikleri
- Yapısı sıkmıyor ve yormuyor
- Sembolizmden az ama öz faydalanışı



- Bulmacaların zorluğu artırılabilirmiş
- Oyun bir yerden sonra tekrar ediyor hissi veriyor
- Hikâyeye dair bazı noktalar havada kalıyor



SON KARAR

Gözüm gönlüm renklerle açılsın diyorsanız bir şans verin.

○ **TÜR:** Spor ○ **YAPIM:** EA Canada ○ **DAĞITIM:** EA Sports / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 250 TL (PC, PS3, 360), 320 TL (PS4, X-One) ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Playstore), 60 Euro (Origin), 269 TL (PS4, X-One, 360), 259 TL (PS3) **DAHA FAZLASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-108-fifa

FIFA 17

Seneye görüşürüz

ENİS KİRAZOĞLU

Saçma bir giriş gibi gelebilir ama *Call of Duty*'ye çok laf ediyoruz, değil mi? Sebebimiz de her sene neredeyse aynı oyunla karşılaşmamız, yeniliğe uzak kalmamız. Sonuç böyle olunca bir kısım oyuncudan lafı da yiyor güzide oyunumuz. Hatta hiç FPS ile alakası olmayan birine son 3 *Call of Duty* oyununu oynatsanız aynı oyun olduğunu bile düşünebilir.

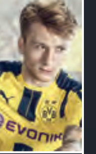
Peki, hiç futbol oyunu oynamayan birine *FIFA*'nın son 3 oyununu oynatsanız ne düşünür? Birbirinden bambaşka üç oyun oynadığını fark edebilir mi? Emin misiniz?

Sizi bilmem ama sanırsam ben *FIFA*'yı her sene o futbol heyecanını yeniden yaşamak için alıyorum. Yanlış anlaşılma olmasın, buradaki heyecan oyuna ait değil, günümüz futbolunun yeni heyecanına kapılmak. Sevdiğin takımın kadrosuna bakmak, o kadro ile sahaya çıkmak ve yepyeni sezonun yansımasını görmek beni heyecanlandırıyor. Fakat ya futbola karşı heyecanım azalıyor ya da artık bazı şeyler beni iyice rahatsız etmeye başladı. Çünkü bu benzerlik durumu iyice can sıkıcı bir hal aldı...

Ama öyle hemen verip veriştirmek olmaz. Hele oturun önce bir, koyun çayınızı, rahat bir okuma pozisyonu alın, iki sohbet edelim bakalım.

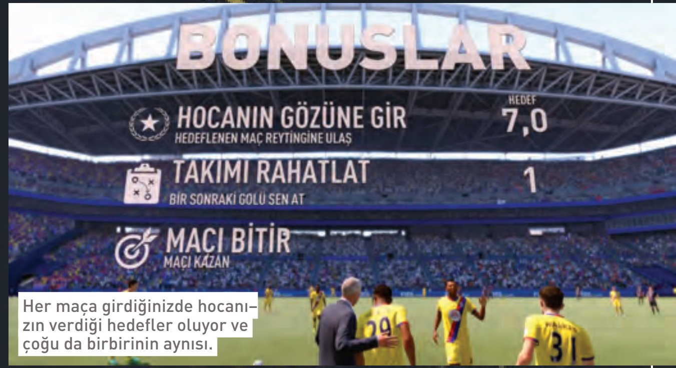
BİR DEĞİŞİKLİK VAR

Şimdi hakkını teslim etmem gerek, *FIFA* serisi özellikle oynanış dışı konularda devamlı bir yenilik arayışında. Geçen sene işin içine kadın futbolunu dâhil ederek bunu gerçekleştirdi ama tahmin edileceği gibi pek ilgi çekemedi. Ancak bu kez daha sağlam bir hamle yaparak *Yolculuk* isimli hikâye modunu hayatımıza soktu. Artık *FIFA*'da da bir hikâyemiz var. İngiltere'de top



Yeni duran top sistemi için alışmak gerek, artık her şey ortadaki imlece bakıyor.





Her maça girdiğinizde hocanızın verdiği hedefler oluyor ve çoğu da birbirinin aynısı.



koşturan Alex Hunter isimli arkadaşımızın hayatına dokunuyoruz. Aile ilişkilerini seyrediyor, yeri geldiğinde vereceği cevapları belirleyerek Alex'in karakterini şekillendiriyoruz. Hırslı mı, sakin mi, yoksa dengeli bir karaktere mi sahip olacağı bizim elimizde. Kariyerimizin başlangıcında hangi takımı seçeceğimiz gibi önemli kararlar da bize bırakılmış. Ancak tüm olay bu kadar. EA'in fragmanlarda gösterdiği karar mekanizması gerçekten de fragmanlarda gösterdiği gibi, ne daha fazlasını ne de daha azını sunuyor oyun. Eğer kafanızda Telltale oyunlarındaki gibi hikâye şekillendirmek varsa çok beklentiye girmeyin derim.

Bir örnek de vereyim hatta. Eğer Youtube'a koyduğumuz Alex Hunter videosunu izlediyseniz Alex'in henüz 11 yaşındayken penaltı topunun başına geçtiğini görmüşsünüzdür. Ve bu penaltıyı kaçırdığımı da. İşin ilginç tarafı konuştuğum kimse bu penaltıyı kaçırmamış. Peki sonuçta bir değişiklik var mı dersiniz? Yok. Benden sonra topun başına geçen arkadaş golü atıyor, yine kupamızı kaldırıyoruz, içerik kısmen değişse de sonucumuz aynı kalıyor.

Yolculuk modunun ilginç gelen bir tarafı da... Ya da ilginç demeyelim de komik gelen bir tarafı diyelim, Twitter muhabbeti oldu. Oyundaki hayran kitlenizi Twitter'daki takipçi sayımızdan ölçebiliyoruz fakat yola ilk çıktığımızdan beri devamlı bizi mention'layarak twit atan bir insan var ki günümü keyiflendiriyor. Bahsettiğim insan annemiz. O vakur, o mazlum, o anaç kadın, Twitter âleminin en aktif insanı vallahi. "Oğlum @alexhunter ilk maçına çıkıyor, seninleyiz!" gibi twit'leri devamlı atması "takibe takip"çi bir anneye sahip olduğunuzu düşündürüyor.

Hikâye modu boyunca ana ligimizin İngiltere Ligi olduğunu görmüşsünüzdür. Bu yüzden İngiltere Ligi'ndeki menajerleri birebir oyuna aktarmışlar. Ancak bu onlarla etkileşime geçtiğiniz anlamına gelmiyor. Ligdeki istediğiniz bir takımı seçebileceğinizi düşündüğünüzde bu durum kulağa mantıklı gelebilir, sonuçta 20 tane adamdan bir ton ses kaydı almak gibi ağır bir işe girmek istememişlerdir (hem maddi hem de manevi anlamda). Fakat takımla beraber geçirdiğiniz tüm süre boyunca sadece yardımcı antrenörle takılmak da bir yerden sonra saçma gelebiliyor. "Ulan geleceğin yıldızı diyorsunuz, suratımıza cümle kurmuyor musunuz?" demezler mi adama? Derler...

YAPAY ZEKÂ SIKINTISI

Dünya Klası gibi bir seviyede oynarken bile yapay zekânın canımı çok sıkan bir yanı oldu. Şu ana kadar yaptığım 30 küsur maçta başıma 3 kere geldi ama olsun. Yine de can sıkıcı. Normalde topla koşu yaptığınızda savunma oyuncusu arkanızdaysa yanınıza gelir ve omzunu dayayarak topu sizden almaya çalışır. Fakat yeni oyunumuzda tam yanınıza geleceği anda garip bir hamle yaparak arkanıza geçiyor ve size yetişme şansını yitiriyor. Dediğim gibi 3 kere başıma geldi ancak hepsi de gole gittiğim kritik pozisyonlardı. Düzeltilmesi gereken bir sıkıntı. World Class diyorum arkadaş!



Alanyaspor'un çok özel kariyeri sadece Oyungezer Youtube kanalında!







ULTIMATE TEAM'LE YENİ SEZON

Önceki FIFA'larda Ultimate Team sisteminin nasıl işlediğini biliyorsanız bu seneki FUT'ta da şaşırtacak fazla bir içerik yok. EA Sports çalışan formülün üstüne detayda fark edilebilecek ufak tefek dokunuşlar yapmış. Büyük içerik anlamındaysa iki tane başlık göze çarpıyor. Bunların ilki olan FUT Champions'ın asıl amacı 1. sezonda şampiyon olmaktan sıkılan oyunculara yeni başarı olanakları sunmak. Oyun daha yeni çıktığından bu kısmı tecrübe edemedik ama neyse ki diğer yenilik olan Kadro Kurma Görevler'ni oynama şansımız oldu. FIFA'ya bulmaca sosu getiren bu görevlerde elimizdeki kartları kullanarak belirli kriterlerde kadrolar kurmamız isteniyor. FUT'u baştan yazmasa da hoş vakit geçirten bu görevlerde, verdiğimiz kartların karşılığı olarak çeşitli ödüller alabiliyoruz. **-Furkan**

AKAN OYUN

Genel çerçeveden baktığımızda oyunun en büyük değişikliği Alex Hunter moduydu. Biliyorum oynanışa dair bir şeyler de duymak istiyorsunuz ama size o noktada anlatacak çok fazla şeyim yok. Oyuncu hareketlerinin hantallaşması gibi temel oynanış dinamiklerinde yine ince ayarlar var. Şutlar konusunda da EA olumlu yönde bir adım atmış, daha gerçekçi şut ve kaleci animasyonlarına sahibiz artık. Özellikle kaleciler bir değişik olmuş diyebilirim. Bazı hareketleri göze o kadar hoş ve gerçekçi geliyor ki ayakta alkışlayasınız geliyor; fakat iki dakika sonra öyle abidik bir hareket yapıyor ki benim övdüğüm adam nerede şimdi diye sayıklıyorsunuz. Yine de haklarını yemeyelim, iş kurtarır kalecilerimiz var.

Kalecileri bırakıp tekrar sahaya döndüğümüzde gözümüze çarpan en büyük yenilik duran top sistemi olmuş. Bana sorarsanız çok da iyi olmuş. Alpha ve demo versiyonda saçma bug'lar görsem de tam sürümde duran top sisteminin kıvamını bulduğunu söyleyebilirim. Mantık basit aslında. Eskiden duran topları sırt kamerasından kullanırken artık maçı oynadığımız kamera açısından kullanıyoruz. Ortayı açacağımız yeri seçmek için de küçük bir imlecimiz var. Bu imleci analoğa basılı tutmak suretiyle istediğimiz tarafa kaydırabiliyoruz. Ne işleri kolaylaştıracak kadar rahatlık sunuyor, ne de yan toplarınızı berbat ettiriyor. Devamlı oynayanlar bilecektir, FIFA'larda yan topları düşük isabet oranı yüzünden genelde içeri kesmez de paslı kullanırdık; bu yeni sistemle birlikte EA yan topların da efektif olabileceği bir organizasyon sağlayabilmiş, yılların kanayan yarasına sargı bezini basmış.

Tabii bu duran top sistemi gol olabilecek tehlikeli bölgelerde eskisi gibi kalmaya devam ediyor. Doğrudan kaleyi hedefleyebilecek bir alandan duran top kullanırsanız karşılaşacağınız yegâne yenilik, oyuncu pozisyonları oluyor. Oyuncunuzun durduğu yeri ayarlayarak topa farklı açılardan yaklaşabiliyorsunuz. Bu da vuruş stilinizi değiştiriyor. Bakın çok değil, 1 ay sonra efsane duran top golleri göreceğiz Youtube âlemlerinde.

Bu yenilik furyası arasında benim en bayıldığım gelişmeyse R1+Üçgen oldu (koşma tuşu R2'de diye baz aldım). İsabet sağlamak zor olsa da bu yeni ara pası sistemiyle paslarınızı oyuncuların çok daha ilerisine atabiliyorsunuz. *Kanattan boş koşu yapan bir oyuncu düşünün; adamınız orta saha çizgisini yeni geçmiş, ileri doğru yardırıyor, top da orta saha oyuncunuzda, kontraya kalkacaksınız ve savunmanın hemen önündesiniz. Basıyorsunuz ara pasına, kanattaki oyuncunuz orta sahanın 10 adım ilerisinde topu alıyor, alıyor ama hızı düşüyor artık. Çünkü topla koşu yapmak, topsuz koşu yapmaktan daha zor. Kontra atağınızın hızı otomatik olarak düşüyor.*





Oyunun tamamında olduğu gibi hikâye modunda da Türkçe altyazı var.



Taktiksel savunmayla ilgili yenilikler oyuna öyle ahım şahım bir etkide bulunmamış.

ÇILGIN LİGLER YARATMA

Bu kutumuz da sing-le'cılar için gelsin: Kariyer modunda fantastik ligler oluşturabiliyorsunuz. İstediğiniz takımı istediğiniz lige atabilirsiniz. Alın Barcelona'yı Türkiye ligine, gönderin Alanyaspor'u İspanya ligine. Beşiktaş ile Premiere Lig'de ne yaparım diye merak mı ediyorsunuz? Gerçekçilik takıntınız yoksa denemesi bedava (ya da 250 lira).

HIZLI DEĞİL MİYDİ BU?

Daha önce dergideki FIFA 17 yazılarımda oyunun çok hızlandığını ve arcade havasına yaklaştığını belirtmiştim. Tabii bu görüşlerimi fuarlarda oynadığım alpha versiyonuna dayanarak belirttim fakat EA, oyunun demosundan önce gelen şikâyetleri duyduğunu ve ona göre bir ayar çekeceğini belirtmişti. O ayarı da çekmiş durumda, yani ortada öyle arcade'e kaçan bir oyun kalmamış. O açıdan gönlünüz ferah olsun.



Geçen sene gelen Kadın futbolu hâlâ duruyor tabii ki, hem de tam aynı halde.



Türkiye Süper Lig takımları tam kadro yer alsa da oyuncuların suratları hiç ama hiç benzemiyor.







OYUNDA HERHALDE DEĞİŞİKLİKTEN NASİBİNİ EN AZ ALAN ŞEYİN DE OYNANIŞ OLDUĞUNU FARK EDECEKSİNİZ İLK MAÇINIZA ÇIKTIĞINIZDA.

Şimdi sarın bu hikâyeyi biraz geriye... *Adamınız orta saha çizgisini geçmiş, yardırıyor. Siz de kontraya kalkacaksınız savunmanın hemen önündesiniz. Basıyorsunuz R1+ara pasına, top kanat oyuncunuzun çok ilerisine* düşüyor, *kanat oyuncunuz topu yakalamak için son hız koşuyor. Tam ceza sahasına gelmeden önce topu ayağına alıyor ve hız kesmenden çaprazdan kaleci ile karşılaşıyor...*

İşte R1+ara pası olayının güzelliği bu. Üstelik dediğim kısım sadece küçük bir örnek. Savunma oyuncunuzla rakibin arkasına gerilerden sürpriz paslar bile deneyebilirsiniz. Geçen sene gelen R1+pas (sert pas) özelliğinden sonra bir yerinde hamle daha...

"İYİ EY SPORTS DA, BU KADAR MI?"

Dikkat ederseniz bilmem kaç satırdır sizlere bir takım şeylerden bahsediyorum. Güzel yenilikleri dillendiriyorum. Ama o noktalara geri dönüp satır başlarına dikkatlice bakarsanız 3-5 yenilikten bahsettiğimi göreceksiniz.

"E ne güzel işte adamlar yapmış yenilik?" der gibisiniz ama bunlar beni artık kesmiyor arkadaşlar. Kendi kendimi geçindirmeye başladığım andan beri neye niçin para verdiğimi sorgulayan bir insanım. *FIFA 16* ile arasında bir elin parmaklarını geçmeyen farklar bulunan bir oyuna yeniden 200 (hatta 300) küsur lira vermek gerçekten de ağır geliyor. İnsanı düşündürüyor. İnanın *FIFA 16*'ya ufak yamalar yapsalar ve kadroların güncellenmiş halini yükleyip, *FIFA 17*'yi çıkarmıyoruz deseler, oyuncuların pek çoğunun itiraz bile edeceğini sanmam. Spor oyunlarına hep uzaktan bakan adamların bir serzenişi vardır: "Ya her sene aynı oyun bıkmadınız mı kardeşim?" Beraber çalıştığımız arkadaşlar da çok der bunu. Her duyduğumda da "he he hadi gülüm" der gülerdim. Ama biraz içinde bulunduğum durumdan kendimi soyutlayınca fark ettim ki; oğlum hakikaten n'apıyoruz lan biz?

"Ne yani şimdi almayalım mı biz bu oyunu?"
Abi alın alın da, benim demek istediğim şey o değil ki...
"Heh! Sen bana bunu cevabını ver kardeşim, ne goy goy yapıyorsun?"
Ama sistemi değiştirmek, bu kaptalist düze...
"Ya bırak sistemi falan Emre Mor'u gördün mü sen?"
Yok abi.
"Adam akıyor mübarek."
Vallaha de! Dur bi' de ben bakayım!



- Yeniliklerin az olmasından şikâyet etsek de nihayetinde taş gibi futbol oyunu
- Yeni hikâye modu
- Duran top sistemindeki değişim çok doğru
- Lisans sayısı artmış
- Süper Lig takımları ve Türkçe desteği de hâlâ var tabii



- Bazı yapay zekâ problemleri
- Oynanış anlamında büyük bir değişiklik barındırmıyor
- Menüler hâlâ hantal

8

SON KARAR

Geçen sene alıp zevkle oynadıysanız bu sene de almak isteyeceksiniz. Ta ki bir gün almak istemeyene kadar.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Omega Force **DAĞITIM:** Koei Tecmo **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam) 179 TL (PS4, PS3), 149 TL (Vita), 145 TL (XOne) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** koeitecmoeurope.com/attackontitan


İplerinizi salın ve kendinizi rüzgâra bırakın.



Üçe kadar sayacağım dediğimde bunu kastetmemiştim!

ATTACK ON TITAN
WINGS OF FREEDOM

Eren ve saz ekibi Titan avında

EREN ERYÜREKLİ

Zamanında Attack on Titan animesinin ilk bölümünü izliyoruz Ömer'le. Benim seri hakkında hiçbir malumatım yok o ana kadar ve meraklı gözlerle ekrana bakmaktayız. Ana karakterimize sesleniliyor, ilk kez "Eren!" diyor biri. Allah Allah yanlış mı duyduk diyoruz, ama hayır bölümün içinde en az 30 kere daha Eren deniliyor, kendi ismini animede duymak da garipmiş. Tabii sonra olaylar coşup taşıyor, şoklar üstüne şoklar derken ilk sezon hayli başarılı bir şekilde bitiyordu. Yeni sezonu beklerken de elimize Omega Force'un animeyi konu alan oyunu geçiyor, acaba becerebilmişler mi?

KAPTAN LEVI'IN ASKERLERİYİZ

Bundan birkaç yüz yıl önce insanlık bir anda boy boy Titanların saldırısına uğramış ve tükenmenin eşiğine gelmiştir. Biz de steampunk soslu bu dünyada bu arkadaşlara karşı savaşıyoruz. Oyun buraları hızlıca anlatıp eğitim görevlerini tamamladıktan sonra serinin hikâyesini neredeyse sektirmeden ve kaliteli sinematikler eşliğinde anlatmaya başlıyor ve sizi de aksiyonun göbeğine serbest dalış yaptırıyor deyim yerindeyse. Güzel ve akıcı grafiklerle desteklenmiş sunum gayet iyi yani. Peki, ne yapıyoruz bu oyunda? Vallahi adı kurtarma, eskort veya direkt olarak yok etme olsa da istisnasız hemen her bölümde Titan kesiyoruz arkadaşlar. Hani düşünüyorum başka bir olayımız var mı diye, ı-ıh yok. AMA! Bu kesiş işi gayet iyi düşünülmüş ve düzgün çalışan mekaniklerle desteklendiği için animenin finaline kadar olan kısmı müthiş bir keyifle oynuyorsunuz. Sonrasına ise değineceğim birazdan.

MIKASA YALNIZCA TOP ADI DEĞİLDİR

Seriyi izleyenler veya mangayı okuyanlar bilirler. *AOT*'de Titanların zayıf noktası ense kökleridir ve bu noktaya sağlam bir Osmanlı tokadı yemedikçe yıkılmazlar. 3D manevra cihazımız işte bu işe yarıyor. Diyelim ki bayırda atla yardırıyorsunuz, tip fakiri Titanlardan birini gözünüze kestirip kancayı sallıyorsunuz, o gazla uçarken sağdan soldan bunun yancıları sizi tokatlamaya çalışıyor ama yemezler, elinizde kılıcınız hazır halde, hatta Levi'ı seçtiyseniz onun meşhur döne döne vuruşuyla ense köküne çöküyorsunuz elemanın ve iniyor aşağı. Tüm bu aksiyonu kolayca yapmamızı sağlayan kontroller ise gayet başarılı.

Ama bu kolaylık sizi soğutmuyor da hani. Çünkü ne kadar çok yaparsanız yapın Örümcek Adam gibi oradan oraya uçup Titan dilimlemek inanılmaz tatmin edici. Zaten ilerledikçe iyice güçlendirdiğiniz adamlarınız (oyunda animedeki Levi, Erwin, Mikasa gibi farklı yeteneklere sahip 10 karakterle ilerliyoruz) bir noktadan sonra ilah gibi oluyor ve yere hiç inmeden 7-8 Titanı kesip biçebilecek seviyeye geliyorsunuz. Titanların kopardığınız bazı uzuvlarından materyaller çıkıyor ve bunlarla ekipmanlarınızı geliştirebiliyorsunuz. Tüm bu güçlü yanlarına karşılık oyun özellikle animenin hikâyesi bittikten sonra çok ciddi tempo sorunları yaşamaya başlıyor ve sizi bitimsiz bir keşif görevleri sarmalına bırakıyor. Bu görevlerin de hepsi birbirine benzediği için bir süre sonra Titan kesme işi aşırı rutine bağlıyor ve sıradanlaşıyor.

O son kısımlarda biraz daha fazla öykü ve yeni mekanikler görseydik oyun muhteşem olabilirmiş. Ama ben çok eğlendim oynarken, o da bir gerçek. Oradan oraya uçup kaçmak ve Titanların canına ot tıkamak cidden çok iyi yedirilmiş oyuna. Seriyi hiç bilmeyenler için fena bir başlangıç noktası olmasa da siz yine de akıllı olun, animeyi izlemeden bodoslama dalmayın olaya. *AOT* severler ise hem serinin efsane anlarına tekrar şahit olmak, hem de çatır çutur Titan kesmenin keyfine varmak için oynayabilirler gönül rahatlığıyla.



- AOT tadı
- Kaliteli ve detaylarına özenilmiş bir uyarlama
- Karakter ve içerik çeşitliliği
- Görevler gayet akıyor
- Titan kesmek pek bir zevkli
- Animedeki hikâyenin ötesine geçiyor...



- Ama bu kısımlar oldukça az kalmış
- Yarısından sonra aşırı tekrara bağlıyor
- Kan-vahşet seviyesi oldukça azaltılmış

7+

SON KARAR

Sonlara doğru yoğun tekrara düşse de aksiyonu inanılmaz iyi ve animenin havasını sonuna kadar veriyor.

one | ps4 | win

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM / DAĞITIM:** Blue Isle Studios ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 60 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** valleythegame.com

VALLEY

Sizi bir akşamüstü bu vadi'ye bekliyoruz

VOLKAN TURAN

Siz de bilirsiniz ki oyun dünyasında ara ara bazı oyun türleri şöyle bir parlar geçer; hype trenine binilir ve birkaç durak sonra o trenden de duraktan da hızla uzaklaşılır. Nedenlerine hiç girmeyeceğim ama "keşfetme tecrübesi" yaşatan oyunlar şu anda buna güzel bir örnek, milletin "yürüme simülatörü" dediği oyunlar işte. Açıkçası bu türün yok olmasını istemem ama sanki bir süredir klişeye bağlayıp milleti baymakta üzerlerine yok. *Valley* o oyunlarından mı diye en başta çok korkmuştum, neyse ki değilmiş ama yine de o trene neden bindiğinizi size sorgulatabilecek seviye düşebilmiş. Nasıl mı?

ZIPLA ZIPLAYABİLDİĞİN KADAR

En baştan söyleyeyim, *Valley* yürüme simülatörü değil, tam olarak değil yani... İçine girdiğiniz L.E.A.P. yani "hava kontrolüyle kolayca atla zıpla paşam" mekanik zırhıyla adeta ölümsüzsünüz. 110 km/s hıza çıkabilen bu özellikle yüksek yerlere zıplayabiliyor veya çok yükseklerden aşağı atlasanız dahi ölmüyorsunuz. Oyunda ilerledikçe başka başka özellikler de kazanıyorsunuz; örneğin kancalara atlama, manyetik duvarlarda yürüme, çift zıplama gibi. Elbette zayıf noktalarınız da bulunuyor, mesela bir kaşık suda boğulabiliyorsunuz (sonra suda yürüme özelliği de alıyorsunuz, merak etmeyin). Veya yeterli düşman hasarı alırsanız iki adım geriden tekrar başlıyorsunuz.

Bu özellikler güzel, ama oyunun en kilit özelliği aslında atlamak zıplamak değil; oyundaki canlı "şeylerin" canını emebilmek veya cansızlara can vermek (tövbe haşa). Oyunun büyük bir kısmı doğada geçiyor. Ağaçlar, hayvanlar gırla. Casper gibi sevimli ruhani varlıklar da var (Niye var acaba? Hmm...). Kuru bir ağaç mı gördünüz, hemen onu yeşertin; cansız bir geyik mi buldunuz, verin can, ayağa kalkıp koşmasını keyifle izleyin. Ya da cana mı ihtiyacınız var, birkaç ağaçtan emin, yolunuza devam edin... Bu özellik oyunun en başlarında size o kadar "potansiyeli güçlü" bir özellik gibi geliyor ki, oyunun başından kalkmak istemiyorsunuz. Bu *can ver - can al* muhabbetinin yolculuğunuza bir etkisi olacağını düşünüyorsunuz. Benim gibi bir alandaki tüm canlılara hayat vermek gibi kendi kendinize görevler edinebiliyorsunuz ama kötü haber; bunların yolculuğunuza hiçbir etkisi yok! Tümüyle makyaj. Can ver - can al fonksiyonu sadece siz her öldüğünüzde çevrenizde ölen canlıları geri getirme baskısı yarattığı için var. Üst üste çok fazla ölürseniz ve her ölüm arasında doğaya can vermezseniz öldünüz gitti ama oyun asla bu derece zor değil, rahat olun.

Slender Arrival'dan tanıdığımız **Blue Isle** stüdyosu *Valley*'in çevre tasarımı konusunda da harika bir iş çıkarmış. Eğer oyunu düz giderek bitireyim demezseniz gezeceğiniz pek çok yan koridor var. Kimisinde fazladan oyun içi eşya topluyorsunuz (örneğin kozalaklar gizli kapıları açıyor), kimisi sadece keşfetme duygunuz kabarsın diye var. L.E.A.P.'e eklenen her bir yeni özellik bu keşfetme aşkınızı kabartsa da oyunun ömrünün 3-4 saat olduğunu görünce resmen yıkılıyorsunuz! *BioShock* tarzında kasetten sesler, retrostik animasyonlu videolar, sandıklardan çıkan notlarla konuyu öğrenmeye çalışıyorsunuz -ki oyunun konusu aslında oldukça gizemli. Vadi'nin aslında ne olduğunu, arkasında yatan distopik projenin amacının neye hizmet ettiğini, bu projeyi nasıl yok edeceğinizi öğrenmek "konu" açlığınızı gidermiyor diyemem, ama burada da bir diğer sorun, "düşmansızlık" kendisini gösteriyor. Garip renklere sahip silüetsel düşmanlar var, var ama vurması oldukça kolay. Bir de boss var diyeceğim ama o da çocuk oyuncağı. Biraz daha engel teşkil edecek, el yoracak düşman lazımmış *Valley*'e.

İÇİ SENİ DIŞI BENİ YAKAR

Valley'i tek oturuşta bitireceğinizden eminim, bitirdikten sonra da ağzınızda bir tat bırakacağının garantisini veririm ama ondan daha fazla "ya bu oyun gerçekten de potansiyelini yemiş" üzüntüsünü yaşayacaksınız. Geliştirici ekip adına üzüleceksiniz çünkü hem L.E.A.P., hem can ver-al dinamiği, hem üstü açık-kapalı mekân tasarımları, hem de *BioShock* tadındaki konusuyla gerçekten hit olabilecek bir oyunken direkten dönmüş. Hani bir tane video var, inşaat işçisi dökük evde bir piyano bulup başına oturup öyle bir döktürüyor ki, içiniz cız ediyor; *Valley* de o etkiyi yaptı bende. Neyse ki hem örnek hem de Blue Isle ekibi için hayat devam ediyor, gelecekte işler **harika**ya dönebilir.

Hızlandığınızdaki animasyon çok iyi. Bazen Sonic'e dönüşeceğimi sanıyorum (ki Sonic'tekileri andıran bir bölüm de var).



- Çevre tasarımları
- Müzikleri harika
- Konusu ilginç ve gizemli
- Tüm oynanış mekanikleri



- Kısa sürüyor
- Düşman eksikliği
- PC'de optimizasyon sorunları var

7

SON KARAR

Biraz araştırmayı, biraz platform tarzını, biraz da BioShock'ı seviyorsanız; 3-5 saat arası da boş vaktiniz varsa oldu bu iş.

TÜR: DVO YAPIM: Blizzard DAĞITIM: Activision Blizzard / Aral KUTULU FİYATI: 170 TL
DİJİTAL İNDİRME: 144 TL (Playstore), 45 Euro (eu.battle.net) YAŞ SINIRI: 12+ DAHASI İÇİN: mmo-champion.com

World of Warcraft Legion

Yine ayrılamadık

ALİ SEZGİN



Sınıf salonuna ait görevleri tamamlamayı unutmayın. Artifact silahınızın tam gücünü orada açıyor olacaksınız.

Yıllar içinde *World of Warcraft*'ın önce nefret ettiğim, sonra da nefret etmeyi sevdiğim bir oyuna dönüşmesini izledim. Oyunun sosyal bileşenleri azaldı, tekrarlayan görevler arttı ve hepsinden önemlisi birbiri ardına ünlü *Warcraft* karakterlerini öldürmenin pek de esprisi kalmamaya başladı. *Warcraft*'ı yine de çok seviyorum. Şu 10 yılda bana yaşattığı muhteşem anılara, uykusuz gecelere ve toplamaktan gurur duyduğum anlamsız zırh parçalarına hâlâ bayıldığımı söylemek zorundayım. *Legion* duyurulduğunda eski guild arkadaşlarımı toplayıp oyuna dalmamın asıl sebebi de buydu galiba, oyunun kendisinden çok bıraktığı izleri özlemiştim. *Legion*'ın en büyük sürprizi de yine bu taraftan geldi: Daha büyük düşmanlar, iyi bir öykü veya güzel eşyalar değil; eski günlerin tadını veren bir *Warcraft* deneyimi sunuyordu oyun.

Oyuncuların çoğu tarafından en kötü *WoW* genişleme paketi olarak görülen *Warlords of Draenor*'un ardından ucu açık tek bir parça kalmıştı. *Warcraft* tarihinde Gul'dan, efendileri tarafından harcanıp öldürülmüş olsa da, alternatif dünyanın Gul'dan'ı eskisinin izinden giderek Azeroth'u tarihin en önemli işgallerinden birine sokuyor. Yanan Lejyon veya daha basit adıyla Lejyon, var olan her şeyin yıkımı için dünyaları gezerken, işgalden kurtulan az sayıdaki gezegenden biri de Azeroth olmuştu. Bunun pek çok nedeni var elbette ama bu nedenlerin hiçbiri Azeroth'u hedef tahtasından indirmeye yetmiyor. Bu yüzden lejyon Gul'dan'ın yönetiminde eskisinden de büyük bir orduyla geri döndüğünde, eski zafer ve savaşların çok ama çok az anlamı kalıyor.

Legion'ı başlatan senaryo Broken Shore, belki de oyunu en iyi anlatan anlara da hayat veriyor. İkinci Dünya Savaşı'ndan fırlamış gibi bir sahil çıkarmasının ardından, Horde ve Alliance güçleri kendilerini bir kâbus senaryosunun içinde buluyor. Her adımda ortaya çıkan farklı iblisler, fel alevinin hüküm sürdüğü topraklar *Legion*'da bizi nelerin beklediğini gözler önüne seriyor. Oyunun kendisi hakkında iyisiyle kötüsüyle, birbiriyle çelişebilecek çok şey söylenebilir ama Broken Shore'u bitiren kimsenin, hikâyenin yerinde saydığını söyleyebileceğini sanmıyorum. *Warcraft* severler için sürprizi bozacak değilim ama bu olaylardan sonra Azeroth bir daha asla eskisi gibi olmayacak.

BİZ EFSANEYİZ

Broken Shore'da yaşanan ağır olayların ardından kendimizi Dalaran'da buluyoruz. Bu sefer tehdit gerçekten çok büyük ve kırık adalara inip lejyonla savaşmaya başlamadan önce ciddi bir destek ihtiyacı var. *Legion*'ın oyunculara ilk hediyesi de işte tam olarak bu. Artık oyunun tarihine kazınmış, efsanevi silahları kullanıyoruz. Paladinler Ashbringer, Shamanlar Doomhammer falan derken her sınıf yeni içerik paketine oyunun en güçlü silahlarıyla başlıyor. Her oyuncu silaha bağlı özellikler ve yetenekler kazanıyor. Dahası artık karakter seviyenizin ötesinde silahınız da sizinle beraber güçlenip gelişiyor. Silahın içine işlenen yetenek puanlarını aldıkça mevcut yetenekleriniz gelişiyor ve farklı özellikler kazanabiliyorsunuz. Bunlar hasar artırmadan yetenek süresini uzatmaya kadar türlü avantajlar sağlayabiliyor.

Karakterimizi silahıyla buluşturmaksa çok basit bir iş değil. Marketten veya başında soru işareti olan herhangi birinden alabileceğiniz eşyalar değil bunlar. Dolayısıyla ya eski sahiplerinden zorla alıyoruz ya da bir şekilde o silahı hak etmemiz gerekiyor. Her silahın ayrı hikâyesi olduğundan, içimdeki çılgın *WoW*cuyu tüm sınıfları 100'üncü seviyeye çıkarıp silahını alma fikrinden zor vazgeçirdim. Gerçi hâlâ da tehlike sürüyor.

Silahınızı aldıktan sonra artık maceraya hazırsınız. O silahlar aynı zamanda sınıfınız içindeki en üstün karakterler olduğunuz anlamına geliyor. Basitleştirilmiş garnizon diyebileceğim sınıf salonlarında, silahınızı geliştirebiliyor, yoldaşlarınızı görevlere yollayabiliyorsunuz. Bir başka deyişle, artık buralarda takılmanın pek bir anlamı yok. Onun yerine oyun alanına çıkıyorsunuz ve bu da ortamın daha canlı ve kalabalık kalmasını sağlıyor. *Warlords of Draenor*'un yaptığı en büyük hatalardan biri de buydu. Neredeyse oyuncular garnizonlarından çıkmıyorlardı.

Legion'a başlayacağınızda oynayacağınız ilk bölge yok. Daha doğrusu ilk diye bir kavram yok.





Bir zamanlar düşürülen hasar rakamları eşyaların büyümesiyle yine milyonları görmeye başladı.



Stormheim Viking mitolojisinden ciddi anlamda ilham almış. Görevlerin çoğu da çok zevkli bu yüzden.





Oyundaki NPC'ler genel olarak silahlarınızı tanıyor ve doğru tepki veriyor. Burada düşman bir druid, bizim takımdaki meslektaşının silahını görünce çok şaşırıyor.

Toplam dört bölgeden hangisini seçerseniz orası sizin seviyenize göre yeniden yapılandırılıyor. Yaratıklar o seviye oluyor, görevler ve düşen ödüller de buna göre şekil alıyor. Bu durum oyunun tamamı için de geçerli. Siz 110. seviyeye gelip 850 eşya seviye puanını geçene kadar yaratıklar sizinle birlikte güçlenmeye devam ediyor.

Legion'ın toplam beş bölgesi var ama beşinci bölge olan Suramar'a tam anlamıyla son seviyeden sonra ulaşabileceksiniz. *Legion*'da Khadgar'ın emrinde hepsi bir başına çok güçlü eşyalar olan yaratılış sütunlarına ait parçaları arıyor olacağız. Tahmin edebileceğiniz üzere hepsi bir bölgeye yayılmış durumda ve tamamının da kendine ait bir öyküsü var. Highmountain'daki parça mesela efsanevi güce sahip bir savaş çekici şeklini almış. Stormheim'daysa bütün bölgeye ve kültüre şekil veren bir parça görüyor olacağız. Tamamını anlatıp sürprizleri bozmak istemiyorum ama arada ağlama ihtimaliniz var, aklınızda bulunsun.

HER YER BANA GÖRE

Warcraft'ın seviye kasma kısmı her zaman biraz sıkıcı olmuştur. *Legion*'da da bu durum halen geçerli ama en azından eskisi kadar hissedilmiyor. Şimdiye kadar gelen ek paketlerdeki bütün ilginç görevler, bütün yeni fikirler bir araya gelerek *Legion*'ı yeni ve güncel tutmayı başarmış. Daha önemlisi, görevlerin büyük çoğunluğu o bölgedeki hikâyelere katkı yaptığı için daha sonra ne olacağını merak ederek oynuyor olacaksınız. Örneğin Stormheim görevinin hemen başında, zaten aralarında uzun süredir husumet olan Greymane ve Sylvanas'ın kapışmasına ve bölge boyunca sürecek bir satranç oyununa tanıklık ediyoruz. Oyuncular bir yandan liderlerini takip ederken diğer yandan da bölgenin kültürünü öğreniyor ve amaçlarına ulaşmak için bu kurallara uymak durumunda kalıyorlar. Özetle hikâye seven oyunculardansanız, *Legion*'da seviye kasmak sizi hiç ama hiç sıkmayacak. Oyunun genel bölgeleri de son derece başarılı. Kraliçe Azshara'nın kıtaları bölen Sundering'e neden olup Naga ırkını ortaya çıkardığı Azsuna bölgesi, Azshara'yı fazlasıyla andırıyor mesela. Taurenlerin olduğu Highmountain'da da kaçınılmaz bir Mulgore havası var. Bu tanıdık ama farklı temalarla hem oyuncuların Pandaria'daki gibi yabancılaşması engellenmiş hem de mevcut öykülerin gelişmesi sağlanmış. *Warcraft*'ın hikâye kurgusu ve olay örgüsüyle halen ilgileniyorsanız *Legion* sizi fazlasıyla mutlu edecek. Hatta öyle bilgiler açığa çıkıyor ki eski güncelleme paketlerindeki olayları bile farklı görmemizi sağlıyor diyebilirim.

Bolca kasıp görev tamamlayarak son seviyeye ulaştınız diyelim. Oyun burada bitmiyor; aksine yeni elementler ve görevlerle ödüllendiriliyorsunuz oyunun sonuna ulaştığınız için. Bütün bölgelerle dostane ilişkiler sağlarsanız günlük olarak yenilenen dünya görevlerini tamamlamaya hak kazanıyorsunuz. Bölgelerde rastgele çıkan ve eşya seviyenize göre belirlenen ödüllerin yanı sıra, ödül ve sınıf salonu kaynakları veren bu görevler hem eski günlük görev mantığının yerini alıyor hem de oyunun kendini tekrarlamasının önüne geçiyor. Ayrıca her gün seçilen özel bölgeye ait dört görevi tamamlarsanız, ekstra bir sandık kazanma hakkınız oluyor. Bu sandıklardan efsanevi zırhlar da çıkabilir, para ya da ufak tefek eşyalar da. Dahası bonus puanlarıyla Broken Isles taraflarına ait itibarınızı daha hızlı da geliştirebiliyorsunuz.

Dünya görevleri oyun dünyasını da daha aktif hale getirmiş. Bütün dünyanın 110. seviyede kalması dolayısıyla eskisinin aksine bütün oyun alanı oyuncularla dolup taşıyor. Açık dünyada PvP yapmak, herkesin görev peşinde koşması nedeniyle yine çok mümkün değil. Çünkü kimse birbirine karşı kolay kolay agresifleşmiyor. Fakat tabii ki ilk taşı attıktan sonrası çorap söküğü gibi geliyor. Eğer ilk saldıran olmaktan çekinmiyorsanız Broken Isles'da size hedef olmaya hazır pek çok oyuncu bekliyor. Alışılageldik açık görevler ve raidler haricinde oyunun son seviye içeriğinin büyük bir kısmını Suramar oluşturuyor. Suramar, Nightfallen denilen ırkın anayurdu. Aynı Blood Elf'ler gibi onların da kendilerine ait bir güç kuyusu var. Legion ve iblisler ortaya çıktığında Nightfallen'lar kuyularını ve beraberindeki gücü doğrudan onlara teslim ediyorlar. Bu karara katılmayan "iyi" elfler de ortaya çıkınca bir iç savaş patlak veriyor. Suramar'ın en etkileyici yanı oyundaki en büyük şehirlerden birine ev sahipliği yapması. İçinde gezip görülecek fazla bir şey yok ama gizlilik altında kalabalık sokak ve caddelerde görev yapabilmek daha önce görmediğimiz bir Warcraft deneyimi sunuyor. Suramar görevlerini sadece yapmak zorunda olduğum için değil, gerçekten keyif alarak yaptım.

Normal PVP ise biraz daha garip olmuş. Eskisi gibi sahip olduğunuz zırh ve silahların etkisini artık karakterinizde doğrudan görmüyorsunuz. Eşya puanınız karakterinizin ana özelliklerine ekleniyor ama hepsi bu. Bir de elbette açtığınız özellik ve yetenekleri kullanma imkânınız olacak. Artık PVP'ye ait ve sadece orada geçerli yetenekleriniz var, bu sebeple PVP'ye odaklanan oyuncular hâlâ avantajlı. PVE eşyaları alıp gelen diğer oyuncuların silah avantajıyla ortalığı tarumar etmesi gibi bir durum da söz konusu değil artık. Bütün PVP seviyeleri atlayıp yetenekleri açtıktan sonra isterseniz *Call of Duty*'deki gibi prestij seviyelerinde bütün sisteme baştan başlayabiliyorsunuz. Çoğu kozmetik de olsa çeşitli artıları var bunun. Nereye varacağını ve neler olabileceğini hep birlikte göreceğiz.

OYUNUN SONU, ZAMANIN BAŞI

Oyun sonu zindanları ve raid'ler söz konusu olduğunda artık ortada bir değil iki ciddi seçenek var. Ya eskiden olduğu gibi zindanlarınızı yapar ve hayatınıza devam edersiniz ya da 5 kişilik zindanlarda anahtar taşları kullanarak zindanın zorluğunu arttırarak daha iyi eşyalara kavuşursunuz. Zindanların kalitesi hakkında konuşmak güç. Bazıları oldukça sıradan olsa da Maw of Madness kalitesinde zindanlar da yok değil. Raid konusundaysa şimdilik sadece Emerald Nightmare açıldı ve onu da ilk haftasında normal seviyede çok zorlanmadan tamamlamayı başardık. Emerald Nightmare'in beklediğim kalitede olup olmadığını soruyorsanız açıkçası cevabım pek olumlu olmayacak. Boss mekanikleri ve sunduğu dinamikler alıştığımız *Warcraft* kalitesinin altında kalıyor. Hatta son canavar olan Xavious, şimdiye kadar karşılaştığım en sıkıcı raid boss'larından biri olabilir. Neyse ki Mythic Dungeonlar sayesinde Heroic zindanlarla çok uğraşmadan içerik kasabileceğiz.

Bu arada eski içerik paketinin en önemli sorunu olan "içerik" kısmına *Legion*'da daha çok özen gösterileceği konusunda yapımcıların sözü var. Gidişat da aksini göstermiyor zaten. Emerald Nightmare'in hemen ardından, bir ara içerik olacak Karazhan yenilenmiş ve 5 kişilik haliyle oyuncuların beğenisine sunuluyor olacak. Bu arada oyunu oynayınca zaten anlayacağınız üzere *Legion*'ın ana hikâyesi de bitmiş sayılmaz, dolayısıyla o anlattığım sürprizle ilgili kısımları gelecek yamalarla birlikte görüp yaşıyor olacağız. Benim tahminim bu yamayla birlikte Warcraft mitosunun çok ama çok daha farklı yönlere gideceği yönünde. Kim bilir? Belki de ileride *Warcraft 4*'ün temelini oluşturacak olaylardır *Legion*'da görüp yaşadıklarımız.

World of Warcraft: Legion, oyunun ilk halinden itibaren yapılan büyük (ve çoğu bana göre olumsuz) değişiklikleri yıllar sonra işlevsel hale getirmeyi başarıyor. Oyunun sosyal yapısını bozan elementler artık aksine çoğu kişiyi dünyayı gezip görmeye itiyor. Her yerde gizli saklı hazineler, mini bosslar ve etkinlikler derken eskiden olduğu gibi merak uyandıran ve sırlarla dolu bir dünyayı sizlere açıyor. Oyuncuların sıkıntı çektiği yegane konu PVP gibi duruyor. Sürekli olarak dağıtılan ödüllerin yetersizliğinden yakınılıyor.

Oyunda herkesin efsanevi silahlarla başlamasının bir sıkıntılı tarafı karakterlerin görünüm ve özellik olarak tektipleşmesi elbette. Silahların şeklini şemalini değiştirmek mümkün ama bunu yapan da fazla yok. Kendini dünyanın en iyi paladini gibi hissederken Ashbringer'larla dolu bir Dalaran'da gezmek garip geliyor ister istemez.

WoW'la çok zaman geçirmiş, raid'lerde gençliğini harcamış oyuncu Ali olarak değil de profesyonel Ali olarak düşünecek olursam, Legion hakkında çok net konuşmadan önce paketin geleceğini biraz daha görebilmeyi dilediğimi söylerim. Dünya görevleri ve içerik olarak şimdilik sorun olmasa da Blizzard'ın buna güvenip oyuncuları 1.5 yıl daha bu içeriğe mahkum bırakma ihtimali de var.

Öte yandan *WoW* oyuncusu Ali olarak, şimdiye kadar oynadığım en iyi ve en dolu genişleme paketiyle karşı karşıya olduğumu söyleyebilirim. Birkaç zindanın biraz beklentimin altında kalması dışında *Legion*'ın sunduğu hemen hemen her şey beni büyüledi. Anlatılan hikâyeler çok güzel, karakterler hiç olmadıkları kadar canlı ve daha da önemlisi *Warcraft*'ın oyuncularla birlikte ileriye gittiği hissediliyor. Henüz ne olacağını tam olarak bilmesek de muazzam olaylar var hikâyenin bu bölümünde. Bir oyuncu olarak bunları kaçırmak inanın bana beni çok ama çok üzerdi.

Hikâye senaryolarının çoğu gayet ilgi çekici. Tanıdık yüzler ve mekânlar da durumu daha cazip hale getiriyor.



WARCRAFT VE DENGE

Denge sadece sirkte değil devasa online oyunlarda da son derece önemli bir faktör. World of Warcraft tarihinin hiç bir noktasında dengeli bir oyun olmadı ve şu an da durum çok farklı sayılmaz. Bazı sınıfların benzer rollerdeki performansları daha iyiyken diğerlerinin daha kötü olabiliyor. Ancak sakın ola ki bunlara güvenerek karakter seçimi yapmayın. Çünkü genelde oyunun başlarında en altlarda olan bir sınıf, bir iki yamanın ardından en öne geçebiliyor. Karakterleri iyice inceleyin, yeni eklenen deneme modunda nasıl hissettirdiğine bakın ve kararınızı mutlaka ona göre verin. Aldığı zamanı düşünürsek "Warcraft" pişmanlıktır demek yalan olmaz ama en azından keyif alacağınız bir pişmanlık yaşamaya bakın.



- Hikâye gerçekten ilerliyor
- Bütün bölgeler güzel
- Artifact silah fikri iyi işliyor



- PVP biraz öksüz kalmış
- Oyunun yarısı aynı silahlarla geçiyor
- Bazı zindanlar sıkıcı

8+

SON KARAR

WoW ile hayatınızın bir döneminde ilişkiniz olmuşsa oyunun en "olmuş" halini kaçırmayın.

TÜR: Dövüş **YAPIM:** SNK Playmore **DAĞITIM:** Deep Silver **KUTULU FİYATI:** - **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-kof




"Meleğim, işte tam orası ağrıyor evet, ohh"



THE KING OF FIGHTERS XIV



Kral, tahtı için geri döndü!

VOLKAN TURAN

Sanırım en son *KOF* incelemem *KOF XII*'ydi ve sağlı sollu girişmiştim kendisine. *KOF XIII*'e ise yer vermemiştik, o kadar iyi bir oyun o kadar kötü dağıtılıyor ve pazarlanıyordu ki, belki de bunu hak ediyordu. Uzun süre geliştirilen ve büyük bir bütçeyle çıkan *KOF XIII* maalesef arzu edilen ilgiyi göremedi ve yapımcılar üstü kapalı da olsa oyuncuları suçladı. Aradan onca zaman geçmesine rağmen gelin görün ki *KOF XIV*'ün de kaderi bu yönde gidiyor; oyun taş gibi ama ülkemizde henüz fiziksel olarak satışa dahi çıkmadı. Global anlamda ciddi bir reklam yönetimi yok. İnsan sormadan edemiyor; bu *KOF* severler ne etti size yahu?

ŞEYTAN IORI VE LEONA YASAK!

Dağıtım sorunlarını ve beraberinde getirdiği negatif duyguları bir köşeye bırakıp *The King of Fighters XIV*'ü şöyle masamızın üzerine çekersek, görsel olarak bizi bir hayli değişik bir *KOF* karşılıyor. *KOF XIII*'ün o muhteşem renkli karakter tasarımları, arena modellemeleri gitmiş, yerine düşük poligonlu 3D modeller gelmiş. Oyun yine eskisi gibi 2D bir düzlemde oynanıyor ama *KOF: Maximum Impact* tadında animasyonlar sizi bekliyor. Oyun ilk duyurulduğunda ben de grafikler karşısında hayal kırıklığı yaşayanlardanım ama zamanla geliştirici ekip kaliteyi arttırdı. Arttırdı ama elbette oyun bir *Mortal Kombat X*, *Street Fighter V* veya *Tekken 7* gibi gözükmüyor (Unreal Engine kullanmıyor çünkü) ama gözünüz alıştı mı da hiç yadırgamıyorsunuz. Firmanın neden bu tip bir görsel şablon kullandığını size özetlersem; SNK artık Çinli bir firmanın! Çinli firmaların maalesef pürüzsüz, detaysız, düşük poligonlu grafikler ve animasyon sevgisinin önüne kimse geçemiyor. Ben yine de bir dövüş oyununda grafiklerin en az öneme sahip olduğunu düşünüyorum. *Street Fighter II*, *KOF 98*, *Tekken 3* veya *Mortal Kombat II*'nin grafikleri günümüze göre çamur olsa da, sağlam oynanışları sayesinde halen arkadaşlar arasında oynanan oyunlardır. Önemli olan "oynanıştır". Gelin bakalım *KOF XIV*'ün oynanışı nasıl olmuş...

Ne mutlu ki SNK ekibi *KOF XIV* için "hadi oyunu sil baştan yapalım" diyerek hali hazırdaki oyuncu kitlesini elinin tersiyle itmemiş ama hazırdaki *KOF* oyuncularının genele oranla az olduğu gerçeğinden de kaçmayıp, eski *KOF*'ların güçlü yönlerini (örneğin *KOF 98* ve *2002*) *XIV*'e başarıyla geçirmeyi başarmış. *KOF XIII* oynayanlar bilir ki oyunu oynamak gerçekten zaman alan, zor bir işti. Yüksek hasarlı komboları refleks haline getirmek, duruma özel kombolar yaratmak, güçlü rakiplere karşı aman vermeden korunabilmek yılların çabasını gerektiriyordu. Pro oyuncular için sorun olmasa da geri kalan milyonların bu tip bir zorluğa sıcak baktığını düşünmüyorum, zaten satış rakamları da bunu kanıtladı. *KOF XIV* ise *KOF XIII*'ten daha kolay tasarlanmış. Mesela sadece tek tuşa (LP) art arda basarak mini bir kombo yapabiliyorsunuz. Eğer 1 barınız varsa kombo sonunda karakteriniz bir de özel çıkarıyor. *Persona 4 Arena*, *Killer Instinct* gibi oyunlarda kullanılan bu asist yöntemi yeni oyuncuların kesinlikle seveceği bir özellik. Ama yeni bir oyuncu olmaktan çıktığınız anda bu tek tuş kombosu sizi tatmin etmeyecek çünkü

İPUCU

Diyelim ki şöyle bir kombo var. A= özel hareket, B=süper hareket olsun. A'yı yapar yapmaz B'yi yapmak için dikkat ederseniz 1 no'lu hareket kendisini tekrar ediyor. İşte böyle durumlarda 1 no'lu adımı es geçip A hareketinden sonra B'nin 2 no'lu hareketini çevirip tuşa basarsanız A'dan sonra B'yi zaman kaybetmeden yapabilirsiniz, KOF oyunlarının güzel bir özelliğidir bu.

A B

biraz efor harcayarak çok daha yüksek hasarlı kombolara ulaşabileceksiniz.

KOF ezelden beri *SF* veya *MK*'nın aksine kombo ağırlıklı bir oyun oldu. Ayak oyunlarının (footsie) meta oyundaki yeri çok ağır olmadı. Bunda da durum farklı değil. Rakibi hafif-ağır tekme-yumruklarla sürekli dürtmeli, bir aralık bulmalı ve bulduğunuz anda da sahip olduğunuz barlara göre en yüksek hasarlı komboyu boşaltmalısınız. Yoksa aynısını rakip size yapacaktır ve yendim dediğiniz raundu vereceksinizdir çünkü oyundaki özel hareket hasarları çok yüksek. 5 barla %80 enerji almak çok kolay, biraz zorlayarak %90 bile yapabilirsiniz. Hani 5 bar toplamak zor diyelim, 3 barlı Climax özeller %60 kadar enerji alıyor. Bu oyunda ölmek gerçekten çok kolay, dikkatinizi hiç kaybetmemelisiniz.

Tabii rakibi dürtmek size özel bir durum değil, rakip de sizi bol bol köşeye sıkıştıracaktır. Yeni **Just Defend** sistemi burada devreye giriyor. *Garou* veya *Guilty Gear*'dakine benzer bu sistemde eğer rakip size tam vuracakken geri/geri+aşağı çarpraz yaparsanız bir parlama efekti göreceksiniz. Bu şu demek; korunma hasarınız o saldırıda daha az gidecek ve bu sırada bar dolduracaksınız. Oyunun iyi gard almayı ödüllendirmesi şık bir düşünce, pek çok stratejiyi de beraberinde getiriyor. Oynanışı en az iki kat arttıran özellikse **MAX** modu. *KOF XIII*'teki HD sistemi yerini MAX'a bırakıyor; bu moda geçmek için 1 bar harcamanız gerekiyor. MAX modunda tüm süper hareketleriniz ikili tuşla yapılırsa (LP+HP/LK+HK gibi) "gelişmiş" oluyor. Kimi daha hızlı, kimi daha çok hasar veriyor, kimisi daha çok vuruyor, kimisiyse de aynı anda hepsi olabiliyor ama en güzeli size art arda kombo yapma imkânı veriyor. Yani "normal hareketler + Max mod + özel hareket komboları + normal hareketler + Desperation hareketleri + Climax hareketi" şeklinde muazzam hasarlı ve izlemesi keyifli, yaratıcı kombolar sizi bekliyor.

DAYAK YENMEDEN DAYAK ATILMAZ

Elbette oyunu alır almaz kendinize yüklenmeyin. Şöyle bir girin hikâye moduna, takımlara özel hazırlanmış özel animasyonlu (ki bunlar iyi olmuş) sonları izleyin. Sonra gidin Mission kısmından her karaktere ait beş kombolu görevleri yapın (ki *KOF XIII*'e göre inanılmaz kolaylar), oradan çıkın Free mod altında puansız maçlar yapın. İster 3'lü takımla, isterseniz tek adamınızla, isterseniz 3'lü bir takımdaki tek kişi olarak Party modunda dayak yiyerek oyunu öğrenin. Ortalama bir bağlantı ile Avrupa'daki oyuncularla lag olmadan oynayabiliyorsunuz. Tabii istisnaları var ama taze dövüş oyunlarında normal karşılanan bir durum bu, zamanla iyileşeceğine emin olabilirsiniz. Neyse, puansız eğlendiniz, oyunu da biraz öğrendiniz diyelim, başlayın Rank moduna. Maç başına puan kazanıp sıralamaya gireceğiniz bu mod şu anda pek aktif değil ama birkaç ay sonra rekabet kızışacaktır.

Street Fighter V'in şubat ayında sadece 16 karakterle çıktığını sizlere hatırlatayım ve *KOF XIV*'ün tam 50 karakterle oyuncuların karşısına çıktığını belirteyim! Bunların iki tanesi oyun sonu boss'u, 16 tanesi yepyeni karakter, 32 tanesi de bildiğimiz, sevdiğimiz *KOF* dövüşçüleri. Bu sayı gerçekten muazzam. Oyuna ekstra 3 kat keyif kattığı gibi oynanışı da bir o kadar derinleştiriyor, çünkü seçtiğiniz dövüşçü kadar rakibi de tanımanız lazım yoksa dayak yemeniz çocuk oyuncağı bu oyunda. **Match-up** dediğimiz karşılaşma bilgisine en çok ihtiyaç duyacağınız dövüş oyunlarından biri olacak böylece *KOF XIV*. Ayrıca Hikâye modunun ne kadar zaman alacağı hakkında da biraz ipucu veriyor bu kalabalık oyuncu yelpazesi. Benzerini *Tekken 7*'den de bekliyoruz...

Aslında *KOF XIV* hakkında söylenebilecek daha çok şey var ama ben size "tam bir oyun" diyeyim siz mesajı alın (yalnız şu oyunun sadece PS4'te olması da yazık günah değil midir be Volkan'ım - *Ö*). Hem tam, hem detay seviyesi yüksek, opsiyon seviyesi harika (istatistikler, maç kayıtları, yayın olanağı, 12 kişilik 3 modlu lobi sistemi, detaylı online pratik modu vs.) ve oynanış taş gibi olunca lafı da uzatmanın anlamı yok. İsterseniz eski *KOF* hayranı olun, isterseniz *KOF XIII* hayranı olun hatta 2D dövüş oyunları sevenlerden olun (özellikle *Street Fighter IV*) *KOF XIV* sizi ihya edecek, yüzlerce saat eğlendirecek, nice arcade stick yoracak. Kral geri döndü a dostlar, korksun herkes!



- Bol karakter
- Derin oynanış
- Yeni oyuncuyu seviyor
- İyi bir netcode
- Mod seçeneği bayağı fazla

—

- Modern olmayan görsel üslub
- Bazı karakterler fazla OP
- Teknik sorunlar yok değil

9

SON KARAR

Yarım yamalak çıkan ve tahmine odaklı Street Fighter V sonrası KOF XIV ilaç gibi geldi.



KLANA VAR MISINIZ?

Resmi OGZ KOF klanını kurduk! Eğer kendinize güveniyorsanız başvuru formumuza göz atın:
- bit.ly/ogzkoff
- facebook.com/dayakkulubu

TÜR: Macera **YAPIM:** Cyan Inc. **DAĞITIM:** Cyan Inc. **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-108-obduction

Maray'ın atmosferi gerçek anlamda baştan çıkarıcı.

OBDUCTION

Myst ve Riven'ın tadını unutamayanlar

ESER GÜVEN

K *Myst* inanılmaz bir oyun değil miydi sizce de? İlk oynayışımın üzerinden neredeyse 20 yıl geçmiş ama hâlâ daha yerinin çok ayrı olduğunu düşünüyorum. Dile kolay, resmen yeni bir tür yaratmış bir oyundan bahsediyoruz. *Myst*'in doğrudan devamı olarak isimlendirilen *Riven* ise aynı etkiyi yaratmamıştı bende, tamam çok güzel bir oyundu ama bir *Myst* değildi. Bu cümledeki *Riven* kelimesini *Obduction* ile değiştirerek düşüncelerimi özetleyeyim:

Obduction çok güzel bir oyun, ama bir Myst değil.

KICKSTARTER DA NE OYUN YAPTI YİNE BU SENE

Cyan Inc. 2005 yılındaki *Myst 5: End of Ages*'tan sonra gömüldüğü sessizliğe Kickstarter'da başarıyla fonlanan *Obduction*'la son verdi. Hikâyemiz Hunrath isminde bir kasabada başlıyor. Her nasılsa bu güzelim kasaba kendini bir anda başka bir gezegene ışınlanmış halde buluvermiş. Neden, nasıl, niye sorularının cevaplarını henüz bilmiyoruz ve kendimizi hiç de aşina olmadığımız bu kasabada yavaş yavaş sırları çözmeye çalışır halde buluyoruz.

Obduction aynı *Myst* gibi önümüze sıklıkla engeller çıkarıyor, bu bize "senin burada yapacak işlerin daha bitmedi, boş ver şimdi başka alanları" deme şekli. Oyunun başında bu durumu farklı yollara saptığımızda karşımıza çıkan enerji küresiyle yaşıyoruz ve kasabanın bir küre içinde hapsedilmiş olduğunu görüyoruz. Tempoyu bu şekilde belirleyen oyunları sevmişimdir, bu tür bir oyunda isteyeceğiniz en son şey alakasız yerlere gidip ne yaptığınızı bilememek ve saç baş yolmak olurdu.

Normalde ortamda 360 derece kamerayla serbestçe dolaşabildiğimiz oyunda Cyan eski toprak *Myst* oyuncularını düşünerek tıkla-yürüt seçeneğini de koymuş; bu seçeneği seçtiğimizde eski oyunlarda olduğu gibi yürüme işlemi belli yönlere tıklayarak yapılıyor. Serbest dolaşmak daha iyi diye düşünüyor olabilirsiniz, ben de öyle düşünüyorum, ama zıplayamamak veya bir basamaktan düşememek (çünkü her sahnede görünmeyen engeller mevcut) serbest dolaşım hissini kötü etkiliyor. Yani aslında oyun bize mutlak hareket özgürlüğü sunmuyor da kandırıyor diyelim.

NE YAPSAK DA BU GÜZEL ATMOSFERİ BALTALASAK

Oyunun bulmacaları hiç fena değil ama bazen sizi gidilecek yön veya seçilecek yol konusunda yönlendirmekte sıkıntı yaşıyor. Mesela daha oyunun başlarında jeneratöre güç vermek gerekiyordu. Tamam jeneratörü buluyoruz, jeneratöre giren yakıt borusunu takip edip mazot transferi de yapıyoruz. Ama işte jeneratörü çalıştırmak için çevirmemiz gereken şalterler veya basmamız gereken düğmelerle ilgili bir bilgimiz olmadığı için iş biraz şansa kalıyor. Sanki oyun bize "Ne? Hayatında hiç jeneratör başlatmadın mı? Hadi canımmm!" diyor. Bu tür bulmacaları azıcık sıkıcı bulduğumu söylemeliyim, ben daha çok bir posterde gördüğüm ipucunu aklımda tutarak ilerideki bir bulmacada "aha işte bu" demeyi seviyorum. Neyse ki oyunda detaylara dikkat edişinizi ödüllendiren tonlarca bulmaca mevcut.

Atmosfer her ne kadar süper olsa da (bunu diğer dünyaları görünce daha iyi anlayacaksınız; birbirinden farklı görseller ve renk paleti inanılmaz) çeşitli yerlere Backer Reward eşyalarının yerleştirilmesi oyunun hissiyatını baltalamış bence. Bu son derece dikkat çekici eşyaları ilk gördüğünüzde kesin bir bulmaca ile ilgili diye düşünüyorsunuz ama üzerine tıklayınca "backer reward" yazısı çıkıyor. Bir de bunlar bağış yapanların seçtiği eşyalar olunca ortamla alakaları son derece kopuk olabiliyor.

Obduction sürekli bir oynamayla yaklaşık 10-15 saatlik bir oyun süresine sahip. Ama oynarken genel olarak "şimdi ne olacak acaba, sabırsızlanıyorum" hissinden çok "üç beş bulmaca daha çözüp çıkayım" hissi daha ağır bastı. Yani öyle uzun oturumlarla oynanırsa sıkabileceğini düşünüyorum çünkü o kafayla bir bulmacada takıldığınızda saçınızı yolmaya başlayabiliyorsunuz. Sakin kafayla kısa kısa oynamak en iyisi. "Bu tür oyunları çok seviyorum, *Obduction*'ı almalı mıyım?" diye sorarsanız... Karışmıyorum efendim. Cyan'a kızgın olduğum bir nokta var çünkü ve içimden "alın tabi" demek gelmiyor. Ama eski günleri yâd etmek ve Cyan'ın gelecekte daha da iyi oyunlar yapabileceğine dair düşünceyi pekiştirmek için oynanmalı, orası kesin.





Kaptar başlarda soğuk gelebilir ama alışacaksınız.



- Farklı dünyaların atmosferi çok iyi yansıtılmış
- Kolaya kaçmayan, oyuncunun elinden tutmayan oyun yapısı
- Çok zor bulmacası da var, kolay olanı da
- Nostalji hissi son derece kuvvetli
- Detayları gözden kaçırmazsanız başarı hissi yaşatıyor



- Bazı bulmacalar için çok fazla geri yürümek gerekiyor
- Backer Reward eşyaları dikkat dağıtıcı
- Yükleme süreleri uzun olabiliyor
- Arada performans sorunları mevcut

8

SON KARAR

Farklı macera türlerini de öğrenmek açısından önemli bir oyun.

○ **TÜR:** Bulmaca / Platform ○ **YAPIM:** Brainseed Factory ○ **DAĞITIM:** Brainseed Factory ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-108-typoman

TYPOMAN REVISED

Kalem kılıçtan keskindir!

İHSAN C. ASMAN

Çocukken duymaya başladığımız birçok deyişin aksine, doğruluğu sık sık kanıtlanan bir cümledir bu. Yine de ilginç bir şekilde, oyun dünyasından kelimelerin kılıçlardan etkili olduğu çok fazla eser gelmiyor aklıma (belki *Scribblenauts*). Neyse ki *Typoman: Revised* tüm özgünlüğüyle dikildi bu ay karşıma. Oyunun temel mekaniği kelime oluşturmak ve harf öbeği dostlarımızın barındırdığı yoğun anlamlarla, karanlık bir dünyada yolumuzu bulmaya çalışmak. Ve evet, bu oyunda düşmanları kelimelerle pataklayabiliyoruz.

KELİME OYUNU

Daha oyunun en başında karakterinizin "oluşma" süreci, *Typoman* boyunca aşağı yukarı nasıl bir oyun deneyimi yaşayacağınızı açık ediyor. Önce yuvarlanarak giden bir O harfi iken, sonra E ile gövdemize, H ile ayaklarımıza ve en son R ile kolumuza kavuşuyoruz ve bir "hero" biçimi alıyoruz. Bir ipten diğer ipe atlarken, iplerin üzerinde sırasıyla G, R, A, B harfleri olması ya da mesela "veil" kelimesinin bir anda "evil" kelimesine dönerek sizi kovalayan bir düşmana dönüşebilmesi gibi hoşa giden onlarca örnek var oyun boyunca.

Karşılaşacağımız bu türden kelime oyunlarının sadece hayranlıkla izlenen dokunuşlar olmadığını en başta söyledim. Bulduğunuz harfleri anlamlı bir kelime haline getirerek ilerlemek amaç. Örneğin, önümüzde kilitli bir kapı varsa hemen mevcut harflerden "move" ya da "open" gibi kelimeler oluşturuyoruz. Burada yakın anlamlı farklı kelimeler de kullanarak bulmacaları çözebilmek gayet yerinde olmuş. Bundan başka, oluşturduğumuz kelimeler sadece komutlardan ibaret değil. Çoğu bulmacada kelimelerden kendinize kalkan bile yapabiliyorsunuz. "Faith", "brave", "love" mesela :) Bazen de düşmanlara karşı, biz de kendi koruyucu askerlerimizi yaratabiliyoruz. Önüne gelen her şeyi süpürme yetisine sahip "lie" (yalan söylüyorsun yalaan!) gibi. Doğru kelimeyi ararken denediğimiz alakasız kelimeler için de animasyonlar yapılmış olması ayrı bir hoş. Hele bir "rose" yazın bakalım.

Açıkçası kelimelerle aranız iyiyse, özellikle ilk bölümdeki komut ve koruma kelimelerini çabucak bulup hızlıca ilerliyorsunuz. Dört-beş harflik bulmacalar on harflilerle yer değiştirdiğinde işler biraz daha zorlaşıyor. Üstelik iki-üç farklı kelime oluşturarak aynı anda pek çok mekanizmaya etkide bulunabilmek bulmaca yapısını, olumlu anlamda daha kompakt hale getirmiş. Ama bir noktada, zorluktan ziyade oyunun size ipucu vermekte biraz ilgisiz davranması belirleyici hale gelebiliyor maalesef. Örneğin demin sözünü ettiğim "lie", sadece önüne gelen her şeyi süpürmüyor aynı zamanda sizin oluşturduğunuz herhangi bir kelimeyi yutup, zıt anlamlısını püskürtüyor. Bu yolla kimi harflere ulaşıp bulmaca çözmek mümkünken, oyunun anlamsız ketumluğu yüzünden bunu epey geç fark ettim. Bunun dışında zorluk dengesi hiç fena değil. Öte yandan, oyunun türü her ne kadar bulmaca-platform olsa da platform öğeleri biraz güdük kalmış.

SU UÇAR, YAZI KALIR

Ya atmosfer? Murdar edildiği her halinden belli olan, soluk bir renk paletine sahip, arka planda yıkımın eksik olmadığı ve harflerin sağa sola istif edildiği, adeta "kitapların yakıldığı" iç karatıcı bir dünyadayız. Harika sanat yönetimi ve tekinsiz müzikler de bu karartıyı daha da büyütmeyi başarıyor. Oyun *LIMBO*'ya epey benziyor bu anlamda. Ama *Typoman* biraz bağlamdan yoksunmuş hissi uyandırıyor insanda. Görebildiğim kadarıyla birden fazla temel motif edinmesi sebebiyle, anlattığı bir hikâye de olmayınca, biraz odağını yitiriyor. Keşfettiğimiz "scriptler" de yardım etmiyor pek. Mesela *Monochroma*'da belli bir bağlama oturtulabildiğini düşündüğüm "kırmızı renk", "kesilen ağaçlar" netliği beklemeyin. Açıkçası *LIMBO* bile bu yönden çok daha berraktı.

Sonuç olarak, yaratıcı kelime mekaniğiyle denenmesi gereken oldukça özgün bir oyunla karşı karşıyayız. Keşke platform öğeleri daha ilgi çekici, azcık daha uzun ve derdini anlatmada daha net olsaydı diyorum.

Kendi adınızı falan yazmaya çalışmak da ilginç bir deneyim hani, ilkokula dönüş gibi.



ÇOĞU BULMACADA KELİMELERDEN KENDİNİZE KALKAN BİLE YAPABİLİYORSUNUZ.





- Yenilikçi oynanış mekanikleri
- Şahane görseller ve başarılı müzikler
- Kompakt bulmacalar
- Bulmacaların zorluk dengesi kararında



- Platform kısmı tatmin etmiyor
- İpucu vermekte epey bir isteksiz
- Bağlamdan yoksunmuş hissi veren anlatı
- Ufak tefek teknik sorunlar
- Ortalama üstü bir İngilizce şart

7+

SON KARAR

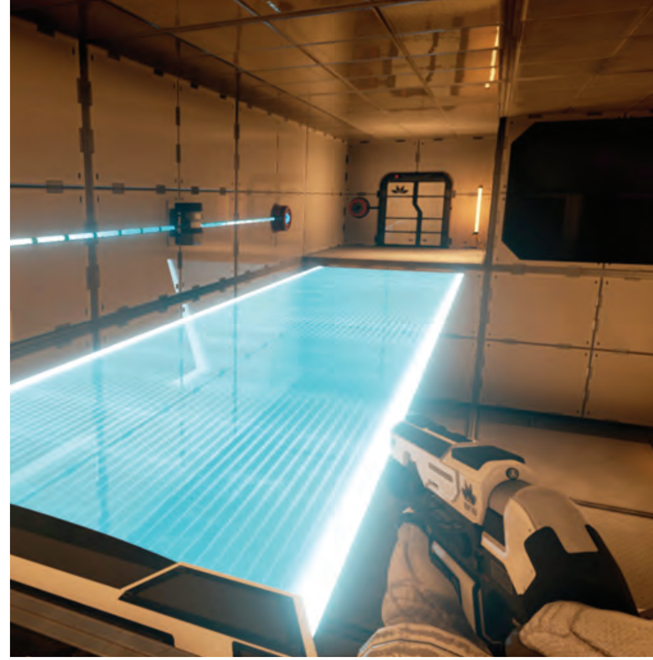
1-2 sıkıntısı yok değil ama size direkt olarak kelimeleri kullandırması çok özgün bir oyun tecrübesi yaşatıyor.

○ **TÜR:** Bulmaca ○ **YAPIM:** Bulkhead Interactive ○ **DAĞITIM:** Square Enix ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+
○ **DAHASI İÇİN:** theturingtest.gamepedia.com



Bu koca üssü Tom kurmuş ve mekânın patronu bir yapay zekâ.

Bir bölümden diğerine geçerken nadiren merdiven göreceksiniz. Bunlar ekstra bölümler.



THE TURING TEST

İsyan bayrağı çeken bilgisayarlar ve insanlığı dümdüz etme planları

NURETTİN TAN

Portal ne güzel oyundu yahu... Valve'ın halen oyun yaptığı, sadece Steam üzerinden satış yapmaya şartlanıp oturduğu yerde semirmediği güzel zamanlar... Gerek hikâye anlatımı, gerek esprili ve ilginç karakterleri, gerekse tarzıyla *Portal* bana çok az oyunun yaşattığı hatırı sayılır güzel zamanlar geçirtmişti. Bunca yıldır ne yeni bir *Portal* geldi, ne de benzeri bir oyun çıktı (tamam *Q.U.B.E* bulmaca konusunda benziyor ama hikâye yönünden sınıfta kalıyor. *The Talos Principle* hiç oynamadım, onun için bir şey diyemiyorum). Ta ki *The Turing Test* gelene kadar... İsmini ilk duyduğum anda aramızda bir elektriklenme oldu. O bana baktı, ben ona baktım. Bende tatlı bir kıpırdanma oldu, dedim ki "ben bununla oynamalıyım." *The Turing Test*'i yüklediğimden beri aramızda güzel bir ilişki var. O ne vaat ediyorsa yerine getiriyor, ben de saatlerce onunla oynuyorum. Ne yazık ki oynarken midemin bulanmasına neden olan first person bir oyun ama olsun, olur o kadarı da artık.

BİLİMİ SEVEN KURGUSUNA KATLANIR

Evet, temelinde *The Turing Test, Portal*'vari bir bulmaca oyunu olsa da çok iyi bir senaryosu var. Bulduğunuz eşyalarda, okuduğunuz kayıtlarda ve kahramanımız Ava'nın (kadın bir karakter, oyunlarda kadın karakter olmasını çok seviyorum) yapay zekâ Tom'la konuşmalarında bu detaylı ve bir o kadar güzel araştırma yapılarak hazırlanmış senaryoya kendinizi kaptırmış oluyorsunuz. Ama bir saniye! Şimdi oyuna ara verelim ve Turing Test nedir onu konuşalım. Aslında oyuncuların çoğunun bu test hakkında bilgisi olduğunu düşünüyorum. Ama Turing Test nedir aranızda bilmeyen varsa ilginizi çekeceğini düşündüğüm bu konu hakkında biraz çene çalalım.

MAKİNELER İNSANLAR GİBİ DÜŞÜNEBİLİR Mİ?

Modern bilgisayarların babası Alan Turing tarafından oluşturulan bu test, bilgisayarların insanlar gibi düşünüp düşünemeyeceğini sınamak amacıyla geliştirilmiştir. Şöyle ki; soruları soran bir yargıç ve soruları cevaplayan bir insanla bir bilgisayardan üç kişilik bir grup oluşturulur. Testteki insanlar testin amacını bilir ama yargıç soruları cevaplayanın hangisinin bilgisayar hangisinin insan olduğunu bilmez. Sorduğu sorulara göre kimin insan olduğunu tahmin etmeye çalışır. Bilgisayar soruları insan gibi cevaplar (İnsan gibi cevaplamak da ne demekse? Küfür ediyor bilgisayar, kaba böyle hahaha) ve yargıcı ikna ederse yapay zekâ doğrulanmış olur.



Oyunu oynarken Ava ile Tom'un diyaloglarından "Chinese Room" diye bir önerme öğrendim. Bu arada gerçekten Ava ve Tom'un konuşmaları çok güzel. Misal bir noktada Ava bilgisayara "seni istediğim zaman kapatabilirim, aramızdaki fark bu" diyor. Tom da "aynısını ben de sana yapabilirim" diye cevap verince kapağın boyutu karşısında irkilmeden edemedim. Neyse efendim, Turing Test'in aslında bir bilgisayarın insan gibi düşünebileceğini kanıtlamayacağını ileri süren "Chinese Room" önergesi şöyle: Aralarında birbirlerini görmelerini engelleyen bir duvarla ayrılmış iki kişi var. Duvarın bir yanında kişiye Çince kanji gösteriliyor. Adam doğal olarak okuyamıyor ama sonra Çince okunuşu ve anlamının olduğu başka bir kart daha veriliyor. Kişi kelimeyi okuyor, duvarın öbür tarafındaki kişi bunu duyuyor. Ama bunu duyan kişinin, öbür adama kart ile yardım edildiğinden haberi yok ve ilk kişinin gerçekten Çince konuştuğunu zannediyor. Karşısındaki kişiye gösterilen verilerle 'anlamadan' cevap verdiğini ve aslında 'düşünmeden' Çince konuştuğunu bilmiyor. Dolayısıyla "bilgisayar çok iyi taklit yapabilme yeteneğine sahipse gerçekten düşündüğüne inandırabilir karşısındaki insanı" diyor Chinese Room önermesi, Turing Test'inin yapay zekâyı ayırt etmede başarısız olacağını öne sürüyor ve çevreden büyük kabul görüyor.

Neyse, oyun ile alakasız çok şey konuştum gibi ama bu ve bunun gibi o kadar ince detay var ki oyunu müthiş derecede ilgi çekici kılıyor. Özellikle üstünde durmam gereken konu *The*

THE TURING TEST BULMACA YAPISI AÇISINDAN PORTAL'LA AYNI ÇİZGİDE İLERLİYOR AMA PORTAL KADAR ESPRİLİ BİR ANLATIMI YOK.

Turing Test'in harika işlenmiş hikâyesi. Keza oyunun temeli basit; Aynı *Portal* gibi bulmacalar içeren odaları teker teker geçmeye çalışıyorsunuz. Bunu da genellikle enerji yüklerini kapılara ve çevredeki diğer cihazlara aktararak yapıyorsunuz. Bulmacalar hemen hemen hep aynı mantıkta ve belirli bir noktadan sonra çözüm desenine alışarak hızla ilerliyorsunuz. Oynanış hakkında konuşulacak çok fazla bir şey yok. Bulmaca kısmı tekdüze gibi geliyor biliyorum, ama her yeni bulmaca içeren odada hikâye ile ilgili yeni bir şeyler öğrendiğim için sıkılmadan devam ettim.

EUROPA'DA İŞLER BBG EVİ GİBİ, KARMAN ÇORMAN

Hikâye 2250 yıllarında geçiyor. İnsanlık Jüpiter'in uydularından Europa'ya gelmiş. Fakat uzay yolculuğu çok zaman aldığından önden üs kurmaları için robotlar gönderilmiş (uzayda kolonize olmak için en uygun yöntemdir). Yapay zekâmız Tom, Europa kolonisini kuran bilgisayarın ta kendisi. Oraya parça parça gönderilmiş ve üssü kurmuş. Ardından bilim insanları geliyor ve hazıra konuyorlar. Siz Europa'nın yörüngesindeki istasyondayken Tom sizi uyandırıyor ve yardımınızı istiyor, kolonideki insanlara ulaşamadığını söylüyor. Doğrusu insanlar Tom'un kendilerine ulaşmasını istemedikleri için koloniyi tekrar yapılandırıp her odayı çözülmesi gereken bir test haline getiriyorlar. Tom insanlar gibi sıra dışı düşünemediği için Ava'nın yardımını istiyor. Böylece macera başlıyor ama hikâye yapay zekâ insana karşı klişesinden ibaret değil. Hükümetin kozmonotları kontrol etmek için vücutlarına çip yerleştirmesi, Europa'da yeni bulunan bir virüsün insan DNA'sındaki garip (bayağı garip) etkisi, Tom hakkında daha bilmediğimiz nice ayrıntı...

The Turing Test bulmaca yapısı açısından *Portal*'la aynı çizgide ilerliyor ama *Portal* kadar esprili bir anlatımı yok. İhtiyacı olduğunu da düşünmüyorum çünkü bu şekilde oyuncuyu istediği atmosfere rahatlıkla sokuyor. Oldukça ciddi ve zengin bir hikâye örgüsü var orası kesin. Önemli özelliklerinden bir diğeri de ücretinin gayet makul olması... Bulmacaları çözüş hızınıza göre size yedi/sekiz saat oynama süresi veren, akıcı bir bilim-kurgu oyunu arıyorsanız hiç düşünmeyin. Yeni bir Portal'ın önümüzdeki 48 yıl boyunca çıkmayacağını düşünürsek *The Turing Test* bu türde oynayabileceğiniz en iyi yapımlardan.



THE IMITATION GAME

Alan Turing'in hayatını anlatan, Benedict Cumberbatch'in başrolünü oynadığı The Imitation Game'i halen izlemediyseniz mutlaka göz atın derim. Imitation Game her ne kadar Turing Test'e gönderme olsa da Enigma'yı kırma macerasını anlatan film gerçekten çok kaliteli.

ALAN TURING

'Computer intelligence', 'intelligent machinery' terimlerinin ve modern bilgisayarların babası. Bilgisayarların temelini atmasının yanı sıra Alan Turing aynı zamanda İkinci Dünya Savaşı'nın en önemli kahramanlarındandır. Nazilerin kullandığı, kırılamaz denilen Enigma kodlamasını çözen önde gelen isimlerdendir. Kodu çözerek Nazilerin Atlantik Taaruzu'nun önceden fark edilmesini sağlamış ve nereden baksanız savaşın dört yıl erken bitmesine sebebiyet vermiştir. Ama Alan Turing'in hikâyesi ne yazık ki üzücü şekilde sonlanıyor. Yaptığı inanılmaz katkılara rağmen eşcinsel olduğu için gözaltına alınıyor çünkü o dönem İngiltere'de eşcinsellik yasak. Hapse gitmek yerine (gerçekten çok onur kırıcı, yazarken bile üzülüyorum inanın) hormon tedavisi görmeyi kabul ediyor, sonradan siyanür zehirlenmesinden ölüyor. Söylendiğine göre hormon tedavisi onu değiştirdiği için bunu gururuna yediremiyor ve intihar ediyor. 2009 yılında İngiltere Başbakanı Gordon Brown ve 2013 yılında ise Kraliçe Elizabeth II, İngiltere ve Krallık adına Alan Turing'e yapılanlar için özür dilediler.





- Hikâye, hikâye, hikâye...
- Tom'un seslendirilmesi
- Özellikle Tom'la Ava arasındaki diyaloglar çok zekice
- Hikâye içine birçok bilimsel öğeyi oyuncuyu sıkmayacak şekilde yerleştirebilmişler



- Bölümler birbirine çok benziyor
- Bulmacalar genel olarak çok zor değil

8

SON KARAR

Gayet hoş görselliği ve özellikle çok iyi işlenmiş hikâyesiyle öne çıkıyor. Portal'vari zekâ oyunlarını seviyorsanız kaçırmayın.

TÜR: Strateji **YAPIM:** NGD Studios **DAĞITIM:** Wargaming **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam, Playstore)
YAŞ SINIRI: 7+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-108-orion

MASTER OF ORION

Yeni başlayanlar için 4x uzay stratejisi

ÖMER AKDAĞ

Daha önce, sanıyorum *Galactic Civilizations III* yazısında "Nasıl oluyor da bu kadar çok sayıda kaliteli 4x uzay stratejisi oluyor" muhabbeti çevirmiştim. Tarihi, fantastik, modern vs. 4x çok nadiren çıkarken, aslında baktığınızda niş bir tür olan bilimkurgu 4x'lerin bu kadar fazla olması enteresan bir durum. Dolayısıyla artık yeni bir tane yapılacaksa tutunabilmek için kendini farklılaştırması gerekir sanki.

Eskilerin efsanesi *Master of Orion*'ın isim haklarını alan Wargaming (*World of Tanks / Warships* / Warplanes serisinden tanıyoruz) seriyi diriltmeye karar verdi ve çıkan oyun gerçekten de farklı bir yere oynamaya çalışıyor.

Ancak "farklı bir yere oynamak" sözünü "çok farklı, çok yenilikçi bir şey yapmak" olarak algılamayın, bu yeni *Master of Orion*'ın öyle bir amacı yok. Kastettiğim, farklı bir hedef kitleye oynamak. Eğer aşinaysanız türün başlıca örneklerini bir aklınızdan geçirin; *Galactic Civilizations, Stellaris, Endless Space, Starpoint Gemini, Sword of the Stars, Sins of a Solar Empire*... Hepsi de belli başlı yönleriyle öne çıkan, gelişmiş yapımlar. Ama sıkıntı şurada ki bu oyunlar fazla gelişmiş ve türe halihazırda aşina insanların rafine beklentilerini karşılamaya çalışıyor. Eğer türe yeni ilgi duymaya başlamışsanız, denemek istiyorsanız, sizi zorlu bir süreç bekliyor demektir ve bu süreç büyük olasılıkla usanıp vazgeçmenizle sonuçlanacaktır. *Master of Orion* tam olarak bu insanlara oynuyor. Kolay alışılır, boğucu bir detay seviyesi sunmayan ama öte yandan türün doğasına da aykırı kalacak şekilde basite indirgemeyen bir yapım olmaya çalışıyor. Yani kısacası yeni başlayanlar için en ideal 4x uzay stratejisi olmayı amaçlıyor ve birkaç sıkıntısını saymazsak bunu da gayet iyi başarıyor.

X'İ 4 ALABİLİR MİYİZ?

Madem türe yeni başlayanlar için bir oyun dedik *Master of Orion* için, olayı en baştan almakta fayda var. Bu tür oyunlarda genellikle bir senaryo modu olmaz, olsa da ikinci plandadır. Kendi hikâyenizi kendiniz yazarsınız.

Önce kendinize askeriye, diplomasi, ekonomi gibi konularda farklı güçleri ve zayıflıkları bulunan ırklardan birini seçersiniz. Rakiplerinizin kim ve nerede olduğunu göremediğiniz bir galaksi haritasının bir köşesinde, yalnızca ana gezegeninizle ve birkaç ufak gemiyle oyuna başlarsınız. Gezegeninizde besin, üretim, ticaret, bilim vs. gibi konularda bonuslar sunan binalar olur, yavaş yavaş onların üretimine girersiniz. Keşif gemilerinizi sağa sola yollayıp etraftaki yıldız sistemlerini tarar, uzay korsanı gibi ıvır zıvır düşmanlarla savaşırsınız. Yeni teknolojiler bulur, bunlar sayesinde yeni binalar, gemiler vs. elde edersiniz. Biraz büyüyünce başka gezegenlere koloni kurar, zamanla diğer ırklarla karşılaşır, onlarla iletişime geçersiniz. Aranızı iyi tutup karşılıklı araştırma ve ticaret anlaşmaları yapmak ya da onlarla savaşmak elinizdedir. Türde savaşlar konusunda bir standart yok, kimi oyunda savaşlar sadece istatistiki verilerle geçilir, kimisinde filolar direkt yönetilir. Böyle böyle büyümeye devam eder ve çeşitli zafer şartlarından birine (askeri, diplomatik, kültürel, bilimsel gibi) ulaşmaya çalışırsınız. Eğer kimse hiçbirine ulaşamazsa da belli bir çevrim (turn) sayısı sonunda en çok puanı toplamış olan kazanır.

Master of Orion bu standart süreç üzerinde pek bir değişime gitmiyor. Hazır 11 ırktan birini seçiyorsunuz (veya isterseniz bir ırk oluşturuyorsunuz), uzayı keşfetmeye, diğer ırklarla diplomasi kurmaya, araştırmalar yapmaya, yeri geldiğinde de savaşmaya başlıyorsunuz. Oyunun gayet açıklayıcı, güzel bir eğitim bölümü var. Ayrıca son derece başarılı bir şekilde Türkçeleştirilmiş olduğunu da müjdeleyeyim. Skor zaferi dışında fetih, teknoloji, ekonomi ve diplomasi zaferlerinden biriyle de kazanmak mümkün (kültür sistemi sanıyorum ki olayı çok kompleksleştirmesin diye dışarıda bırakılmış).

ÖNCE EFENDİ OL

Master of Orion asıl başarması gereken işi gayet iyi yapıyor; dengeli, keyifli, bağımlılık yapıcı bir oynanış sunuyor. Bazı büyük tuhaflıkları var az sonra değineceğim ama genel olarak oyun akıyor. Özellikle ilk oyunu bitirip alıştıktan, asıl keyfini kaptıktan sonra farklı farklı ırklarla farklı farklı zafer şartlarına çok feci girişesiniz geliyor. Yani mesela ilk kez Fetih zaferine ulaşmaya çalışıp başaramadığım, saatler süren oyunun sonunda bütün doğru ve yanlış hamlelerim bey-

Ya casusları diğer ırkların üstüne salıp diplomatik riskleri göze alacaksınız ya da sırf karşı casusluk yapacaksınız.



ÖZENLİ ŞEKİLDE TÜRKÇELEŞTİRİLMİŞ BİR UZAY STRATEJİSİ GÖRMEK ÇOK GÜZEL BİR DUYGU.

YILDIZLAR KADROSU

Akıllara zarar bir seslendirme kadrosu var Master of Orion'ın. Yalnızca birkaçını sıralamak gerekirse:

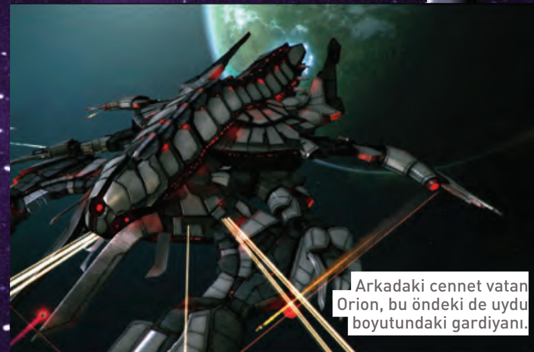
- Mark Hamill *(Star Wars)*
- Robert Englund *(Nightmare on Elm Street)*
- Alan Tudyk *(Firefly)*
- Michael Dorn *(Star Trek)*
- Dwight Shultz *(Star Trek)*
- Nolan North *(Uncharted)*
- Troy Baker *(her yer)*



Bu oyunumu kaybettim ama en azından insanlığı yok etmeyi başardım, teselli oldu.







Arkadaki cennet vatan Orion, bu öndeki de uydu boyutundaki gardiyanı.

nimde dönmeye başladı ve elim direkt "yeni oyun" sekmesine seğirtti. 4x uzay stratejileriyle yeterince vakit geçirmiş bir oyuncu olarak, diğerlerinden daha basit olduğunu söyleyen bir oyunda bunu yaşamak gayet hoş bir durum.

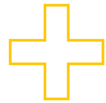
Oyunun öne çıkan bir diğer yanı da prodüksiyon kalitesi. Wargaming zaten paraya para demeyen bir firma ve elindeki gücü *Master of Orion* markasını en iyi şekilde sunmak için cömertçe kullanmış. Oyun çok şık görünüyor bir kere. Bug'lardan şikâyetçi olanlar var gördüğüm kadarıyla ama ben neredeyse hiç karşılaşmadım, yine de not etmiş olayım buraya. Yeni koloni kurduğunuzda vs. çıkan minik minik ara videolar var mesela, ayrıntı gibi duruyor ama sürekli uzayın karanlığına baktıktan sonra insanın içini açıyorlar cidden. Asıl bombaysa seslendirmeler. Bir oyunda görüp görebileceğiniz en über seslendirme kadrosu burada. Genel anlamda, bu cilalı ve şık ortam insana sıradan bir oyun oynamadığını hissettiriyor ve enfes bir bilimkurgu atmosferi sunuyor.

Savaşlar için de benzer şeyleri söyleyebilirim ama teknik güzellikten fazlası ne yazık ki pek yok o tarafta. Savaşları otomatik geçebileceğiniz gibi isterseniz sinematik kamera eşliğinde izleyebiliyor ve de isterseniz filolarınızı gerçek zamanlı olarak kendiniz yönetebiliyorsunuz. Sinematik takılacaksanız keyifli bir seyirlik sizi bekliyor demektir ama savaşı kendiniz yönetmeye kalktığınızda, durum içler acısı olmasa da, taktiksel olarak pek yapabileceğiniz bir şey yok. Uzayda geçmesine rağmen savaşların 2 boyutlu mantığa göre yapılmasının da etkisi var bunda ama genel olarak büyük gemiler ortadan ağır ağır gidiyor, küçük gemiler yanlardan yardırıyor işte, olay bundan ibaret. Güçlü olan kazanıyor.

Ama oyunu hantallaştıran birkaç tuhaf yapısal tercih var, onları daha çok dert edindim. En başta, otomasyon sistemlerinin sınırlı olması ve doğru çalışmaması sıkıntı. Mesela yeni koloni kurduğunuzda orada nüfusun artmaya başlaması için ayıracağınız zaman olması gerektiğinden çok daha fazla. Ancak daha külfet bir şey varsa o da üretim yönetimi. Dediğim gibi, çok fazla koloniniz oluyor ve her birinde nelerin üretileceğiyle tek tek ilgilenmelisiniz. Otomatiğe bağlayabiliyorsunuz ama sistem hep aynı bina sırasını uyguluyor. Gidip kimsenin umurunda olmayacak köşedeki bir koloninize savunma binaları vs. dikiyor en başta. Hani düşük zorlukta oynamıyorsanız, hele bir de askeri ağırlıkta oynuyorsanız ekonomiyi dengede tutmak zaten kolay değil, bir de bu gereksiz binaların masrafı iyice belinizi büküyor. "Sırasıyla şunu şunu yap" diyebiliyorsunuz evet ancak sıraya koyabileceğiniz bina sayısı anlamsız bir şekilde sadece 5. O koloniye kurmak isteyeceğim 10-15 binayı zaten biliyor oluyorum genelde ama o sırayı ayarlayıp asıl işime bakamıyorum ne yazık ki.

Diplomasi konusunda da sıkıntılar mevcut. Diğer ırklar gayet adil anlaşma tekliflerinizi genelde geri çeviriyorlar. Aranızı iyi tutmak için illa ki sizin taviz vermeniz gerekiyor. Bir de anlamadığım bir şekilde dost olsanız bile keşif gemilerinizi çatır çutur indiriyorlar. Siz aynısını yaparsanız kıyamet kopuyor ama tabii... Çok tatmin edici olmamış diplomatik taraf.

Saydıklarım oyunun genel kalitesini çok çok düşüren şeyler değil yalnız, belirtmek isterim. *Master of Orion* her şekilde kaliteli bir yapım. Ama tabii başta da dediğim gibi, ne beklediğiniz önemli. Eğer tecrübeli bir 4x uzay stratejisi oyuncusuysanız mesela, yandaki notu bir eksikmiş gibi düşünebilirsiniz. Sizin için çok yeni bir şey sunmuyor *Master of Orion*. Teknik güzelliği veya serinin sizin için nostaljik bir değeri varsa onun için göz atabilirsiniz tabii, ona bir şey diyemem. Ama eğer türe yeni girecekseniz de bu nota bir ekleyebilirsiniz, bu oyun sizin için yapılmış.



- 4x uzay strateji türünün iyi bir temsilcisi; düzgün ve akıcı bir oynanışa sahip
- Görsellik hem teknik olarak üst düzey, hem de tasarımlar gayet başarılı
- Seslendirme kadrosu aşmış
- Seslendirme dışındaki her şey Türkçe



- Otomasyon sistemlerindeki sıkıntılar
- Diplomatik ilişkiler sinir bozabiliyor

7

SON KARAR

Türün ustaları için pek bir şey yok burada ama olaya yabancıysanız size türü sevdirecektir.

○ **TÜR:** DVO / FPS ○ **YAPIM:** Bungie ○ **DAĞITIM:** Activision / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 220 TL (Destiny: The Collection)
○ **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (PSN), 90 TL (Xbox Store) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/destinythegame



DESTINY RISE OF IRON

Bir Iron Lord olmak kolay değil

NOTU: 7+

SABRİ ERKAN SABANCI

Destiny'yi neredeyse çıktığı vakitten beri oynuyorum. O dönemden beridir de *Destiny*'de ayda bir defa, güzel bir Crucible (PvP modunun adı) etkinliği oluyor Iron Banner adı altında. Tower'daki kapalı kısım her ay, son kalan Iron Lord olan Lord Saladin geldiğinde bir haftalığına açılır, herkes PvP oynar, tek başına oynayan oyuncular bir haftada son seviyeye ulaşmaya çalışıp güzel güzel loot'unu alır (çünkü ekip olarak oynayanlar ilk birkaç günde son seviyeye ulaşmıştır), sonra da Lord Saladin gider, herkes normal oyununa dönerdi. Benim gibi çok ufak, "oyunda hiç hikâye yok, Grimoire kartlarını niye siteden okuyayım ya?" demeyen, oyunun lore'unu seven kitle de "Yahu bu adam nereye gidiyor? Diğer Iron Lord'lar nerede? Jolder'ın Çekici diye makineli tüfek kullanıyorum da kim bu?" diye düşünürdü. İşte bu ek paket, bu soruların cevabını aldığımız ek paket. Iron Lord'ların tekrar doğuşuna hoş geldiniz.

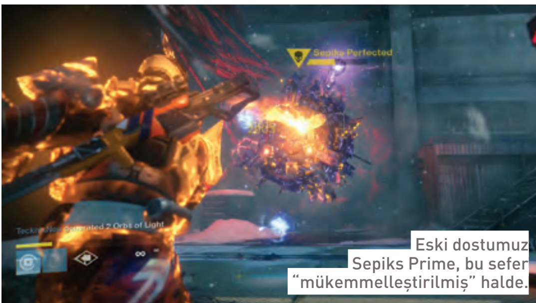
DESTINY'DE HİKÂYE Mİ VAR?

Evet, bunu dediğinizi hissediyorum şu an. Var güzel okur, var. *Rise of Iron* da oyunun şu vakte kadar ele aldığı en güzel hikâyeyi anlatıyor. Ek paketin ilk görevine başladığınız anda da hemen bir ara videoyla karşılaşıyorsunuz, Lord Saladin size o efsanevi sesiyle bizler Traveler'ın Koruyucuları olmadan önce bu görevi Iron Lord'ların üstlendiğini, insanlığa yardım etmeye çalışırken SIVA adındaki bir nanoteknolojiyi nasıl yanlışlıkla keşfettiklerini ve bunu nasıl durdurmaya çalıştıklarını anlatıyor. Bizim hikâyemizse o olaylardan 400 yıl sonra, yani oyundaki güncel zamanda, Fallen'ların insanlığın Altın Çağı'nın kalıntılarını kurcalarken SIVA'yı tekrar bulmasıyla başlıyor.

Ek paketin herhalde en iyi yaptığı şeylerden biri hikâyenin anlatımı bu sefer. Ana hikâye görevlerini yaparken gerçekten gaza geliyor, neyi, neden, ne sebeple yaptığınızı biliyorsunuz. Özellikle son görevin son alanına giriş kısmı ağzımı açık bıraktı ve "evet, gerçekten harika bir şey beni bekliyor" dedim. Bittiğinde de tadı damağımda

SKELETON KEY

Bungie geçen yıl The Taken King'le beraber strike'lara özel yeni ekipmanlar eklemişti, bayağı da güzellerdi bu yeni ekipmanlar. Ancak düşme yüzdesi o kadar düşüktü ki millet artık yeni yeni yöntemler bulup saatlerce aynı strike'taki boss'u öldürüp düzgün perk'lere sahip hallerini düşürmeye çalışıyordu. Bungie de bunu fark edip oyuna Skeleton Key diye bir şey ekledi. Bu Skeleton Key'ler Nightfall'da ödül olarak ya da Heroic zorluktaki strike'larda boss'u öldürünce düşebiliyor ve strike sonunda çıkan sandıkta Skeleton Key'inizi kullanarak o strike'a özel ekipmanları düşürebiliyorsunuz. Ayrıca düşürdüğü artifact'le Light seviyenizi arttırabiliyorsunuz.



Eski dostumuz Sepiks Prime, bu sefer "mükemmelleştirilmiş" halde.





KHVOSTOV'U ALMAK İÇİN YAPTIĞINIZ SON GÖREVİN EN SONUNDA, OYUNU UZUN SÜREDİR OYNUYORSANIZ BİRAZ DUYGUSALLAŞABİLİRSİNİZ, UYARMIŞ OLAYIM.

kaldı. Durum benimle alakalı değil maalesef, ana hikâye görevleri en fazla 2 - 3 saatinizi alıyor toplamda. Ama emin olun, Destiny'nin orijinal hikâyesine kıyasla kat kat tatmin olmuş bir şekilde ayrılacaksınız.

Bunlar dışında *Rise of Iron* geçen sene gelen "görev yaparak exotic alma" mantığına devam ediyor. Oyunun en ikonik silahlarından üç tanesini (Gjallarhorn, Thorn ve oyuna daha başlar başlamaz aldığınız, normal bir silah olan Khvostov) yan görevlerle alıyorsunuz. Thorn'u almanın mantığı birinci yıldakiyle aynı olsa da, Gjallarhorn ve Khvostov'un görevleri gerçekten efsanevi. Özellikle Khvostov'u almak için yaptığının son görevin en sonunda, oyunu uzun süredir oynuyorsanız biraz duygulanabilirsiniz bile, ben uyarayım önceden.

Rise of Iron atmosfer olarak da harika. Görevleri yaptığınız alanlar olsun, yeni sosyal alan olsun, ekipmanlar olsun, müzikler olsun... Her şeyiyle harika bir atmosfer yaratmış Bungie. Iron Banner temasını oyunu oynamaya başladığımdan beri sevmişimdir, uzun bir süredir de Iron Banner temalı bir PvE ek paketi istediğimden dolayı beni acayip derecede tatmin etti *Rise of Iron* bu konuda.

END GAME İÇERİĞİ DE NEYMİŞ?

Destiny'yi bir süredir oynuyorsanız zaten tahmin ediyorsunuzdur. Bilmeyenler için söyleyeyim; *Destiny*'de end-game içeriği, strike'lara girip Light seviyenizi arttırabilecek zırhlar ya da silahlar düşürmek. Bu ek pakette ufak birkaç sorun oldu bu konuda, *Rise of Iron* çıkmadan önce exotic engramları depolayıp 24 saatte oyunun maksimum Light seviyesine ulaşanlar çıktı. Bu apayrı bir konu ve asıl meseleye dönersek end-game içeriği ya bu, ya da Crucible'a girip oradan Light seviyenizi arttırabilecek şeyler düşürmek. Ve bir süreden sonra gerçekten sıkıcılaşabiliyor, çünkü Bungie'nin eski içeriği hemen kullanışsız hale getirmek gibi bir takıntısı var, bu yüzden de end-game, PvP oynamıyorsanız sürekli tekrar ediyor kendini. Bunu yine geçen seneki gibi strike'larda düşman türlerinin değişmesi gibi şeyler yaparak tekrar ettiğini fark ettirmemeye çalışsa da olmuyor. Eh, en azından ikinci yılda aldığımız ekipmanların hepsi hâlâ kullanılabilir halde.

Yeni strike'lardan da bahsetmek lazım ama yeni gelenlerin sadece bir tanesi gerçekten yeni. Diğer ikisi oyunda yaptığınız ilk iki strike. Bakınca sadece SIVA kılıfı geçirilmiş gibi duruyor ilk başta, ama oynayınca yeni yeni mekaniklerin eklendiğini fark ediyorsunuz. Özellikle Sepiks Prime'ın yeni versiyonundaki boss dövüşü çok iyi olmuş, o mekaniği de aklınızda tutmanızı öneririm. Ek paketin ilerleyen vakitlerinde ihtiyacınız olabilir :)

MAKİNENİN GAZABINDAN KORKUN!

Bu ek paketimizdeki raid'imizin adı da "Wrath of the Machine" ve sonunda Hive dışında başka bir ırkla, Fallen'la savaşıyoruz. Raid bu sene bazı insanların seviye atlama sistemindeki problemden faydalanmasıyla bayağı çabuk bitirildi, ancak benim ve çoğunluğun görüşü Wrath of the Machine'in ilk raid Vault of Glass'den sonraki en iyi raid olduğu. Boss dövüşlerinin mekanikleri, raid'in akıcılığı, atmosferi, oyunun betası ve başlarındaki bazı şeylere göndermeler ve King's Fall raid'indeki gibi oynayan herkesi baştan sona aktif olarak savaşmaya zorlaması mükemmel olmuş. Neyse ki King's Fall gibi de acımasız değil. Kısa kesmem gerekirse, Wrath of the Machine; King's Fall ve Vault of Glass raid'lerinin mükemmel bir karması.

Ufaktan toparlayayım (çünkü Ömer beni dövecek, çok uzattım); *Rise of Iron, Destiny*'yi seven her insanın istediği şey: Daha fazla *Destiny*. *Destiny*'yi denemek istiyorsanız da son bir kez şans verebilirsiniz, büyük ihtimalle bundan sonra gelecek şey ek paket değil, "*Destiny* 2" olacak.

ARCHON'S FORGE

Yine geçen yılın güzel eklentilerinden biri olan Court of Oryx'i oyuncular genel mantık olarak sevmişti. Ancak sıkıntı; platformun çok küçük ve ödüllerin pek de tatmin edici olmamasıydı. Bungie de bu ek paketteki yeni açık dünya alanına Archon's Forge adlı, Court of Oryx mantığında bir mekân ekledi. Geçen seneki gibi üç farklı zorluğu var bu alanın da. Savaştığınız alanın daha büyük olmasının yanı sıra Archon's Forge'a özel düşebilen yeni ekipmanlar, Archon's Forge'a girebilmek için gereken eşyanın açık dünyada düşman öldürürken bile düşebilmesi ve hangi zorlukta girmiş olursanız olun düşen ekipmanların sizin Light seviyenize uygun olması milleti Court of Oryx'e kıyasla daha çok cezbediyor. Ve oyundaki en havalı silah olan baltayı kullanabilmeniz de cabası tabii.





O kaskın altında bu kadar karizmatik bir abi olduğunu tahmin etmiştim!



○ **TÜR:** Strateji / Macera ○ **YAPIM:** Maschinen-Mensch ○ **DAĞITIM:** Maschinen-Mensch ○ **KUTULU FİYATI:** -
○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-108-tce

THE CURIOUS EXPEDITION



Dünyayı keşfetmek için geç belki ama...

EGE SAĞIN

Şu hayatta beni en çok üzen şeylerden biri dünyada okyanusların derinlikleri dışında keşfedilecek pek bir şey kalmamış olmasıdır. "Sanki kalmış olsaydı keşfedebilecek miydin?" sorularınızı serinkanlılıkla geçiştirdikten sonra belirtmek isterim ki kendimi bildim bileli coğrafi keşifler dönemini hayranlıkla okurum. İçten içe de o dönemin kâşiflerini, arkeologlarını ve natüralistlerini deliler gibi kıskanırım. İşte *The Curious Expedition* bu kıskançlığı bir nebze olsun giderebilecek, roguelike bir keşif oyunu.

MARKO

19. yüzyılın, yani keşifler döneminin sonlarında geçen oyun fantastik öğeleriyle alternatif bir gerçeklikte keşifler yapmanıza olanak tanıyor. Öncelikle bir kâşif seçerek oyuna başlıyorsunuz. İlk anda seçebilecekleriniz sınırlı olsa da oyunda belli eylemleri gerçekleştirdikçe yeni karakterler açılıyor ve birbirinden ünlü kâşifler, arkeologlar, bilim insanları oynanabilir karakterler olarak sizleri bekliyor. Nikola Tesla, Isabella Bird ve H.P. Lovecraft bunlardan yalnızca bazıları. Kadın kâşiflere bolca yer vermeleri de güzel bir detay olmuş.

Her kâşif özgün birer yetenek, birkaç eşya ve iki-üç elemanla maceraya başlıyor. Hafif piksellenen retro görselliğiyle, her seferinde farklı bir şekilde oluşan coğrafyalarda ilk seferinize başlıyorsunuz. Arka arkaya toplam altı sefer yaptığınızda oyun bitiyor ve eğer bu süre sonunda hayatta kalmışsanız, şöhret seviyenize göre rekabet ettiğiniz kâşifler arasındaki sırlamada yeriniz belirleniyor. Yaptığınız altı seferden her birinde amacınız o bölgedeki altın piramidi bulmak. Ancak bu piramidi bulana kadar yerli kabileleri, gizemli tapınaklar, fil mezarlıkları gibi çeşit çeşit yerden geçiyorsunuz.

POLO

Seferlerinizde bulabileceğiniz ve ana karaya götürüp satabileceğiniz veya müzeye bağışlayarak şöhret elde edebileceğiniz eşyalar var. Altın figürler, hayvan postları, mumyalar... Bunları ana karaya geri götürmeyi başarabilirseniz, hem bir sonraki seferiniz için gerekecek maddi kaynağı, hem de kâşifler sıralamasındaki yerinizi güvende tutacak şöhret puanını toparlamış oluyorsunuz. Bunun yanında haritada ilerledikçe akıl sağlığınız azalıyor. Yemek yediğinizde, bir şeyler içtiğinizde veya dinlendiğinizde artan akıl sağlığınız sıfıra inerse karşılaşacağınız şeyler pek hoş değil. Bir ekip üyeniz kafayı sıyırıp etrafı yakmaya başlayabilir, ya da belki sizi yemek ister, kim bilir? Bunların olmaması için hem iki sefer arasında hem de sefer sırasında kaynak ve yolculuk yönetimini doğru yapmak şart.

Tabii ki her keşif seferinde iki önemli sorun daha var: Vahşi yaşam ve yerli kabileler. Yerliler ilişkiniz iyiyken size yardım ediyor ancak yeterince kötüye giderse de peşinize düşüyor. Vahşi yaşama gelirsek, bu oyunda sizi yalnızca panterler ve goriller değil; dinozorlar, mumyalar ve zombiler bile bekliyor! Ekipteki her karakterin zarları var. Sıra tabanlı savaşlarda bu zarların farklı birleşimleriyle hamleler yaparak hem savunma hem de saldırı yapıyorsunuz. Göründüğünden daha stratejik, ancak bir o kadar da sade, keyifli ve akıcı bir savaş sistemi mevcut.

Gelelim olumsuz özelliklere. Farklı karakterler, bölümlerin rastgele oluşması ve pek çok değişkenle tıpkı *FTL* gibi defalarca oynanabilecek olsa da 20 saatten sonra karşılaştığınız durumlar birbirini tekrar etmeye başlıyor. Açıkçası uzun süre erken erişimde satılan bu tip bir oyunda çok daha fazla rastgele olay beklerdim. Bir de açık alanda kamp yaptığınız gecelerde, sanki akıl sağlığınız sıfıra inmiş gibi olaylar gerçekleşebiliyor. Dinozorlarla savaşan adamların kamp yapıp delirmesi bana pek istikrarlı gelmedi, yorum sizin. Yine de sonuç olarak fiyatının hakkını sonuna kadar veren çok keyifli bir oyun. Yolunuz açık olsun.

BUNA DA GÖZ ATIN

Bu türün atası kabul edilecek The Oregon Trail, aynı adı taşıyan uzun yolda Amerikan yerleşimcilerin hayatını anlatan eğitimsel bir oyun. 1971 sonunda piyasaya sürülen bu önemli klasiği archive.org'da ücretsiz oynayabilirsiniz.







Haritadaki "savaş sisi" ilerledikçe açılıyor.



+
- Keşif heyecanı
- Savaş mekaniği
- Dönemin birbirinden ünlü karakterleri
- Dinozorlar!

−
- Akıl sağlığı sistemi kendi içinde daha mantıklı olabilirdi
- Kendini tekrar etmemek adına daha fazla içeriğe ihtiyacı var

7

SON KARAR

Kendini tekrar etmeye başlasa bile bağımlılık yapabilen, keyifli bir oyun.

TABİİ Kİ HER KEŞİF SEFERİNDE İKİ ÖNEMLİ SORUN DAHA VAR: VAHŞİ YAŞAM VE YERLİ KABİLELER.

TÜR: Yarış **YAPIM:** Codemasters Birmingham **DAĞITIM:** Codemasters **DİJİTAL FİYATI:** 89 TL (Steam), 148 TL (Playstore)
YAŞ SINIRI: 3+ **DAHASI İÇİN:** codemasters.com/game/f1-2016

F1 2016

F1 ölmedi, PC'mizde yaşıyor

BURAK EKEN

Artık ne zaman bir F1 muhabbeti açılsa, nerede F1'e dair bir şeye rastlasam ağzımdan hemen "ah, nerede o eski F1..." gibisinden sözcükler dökülüyor. Hızın, rekabetin, stratejinin zirvesi olan spor öyle bir kısırlıkta kayboldu ki; eskiden antrenman turlarını dahi izleyen insanlar artık sezonda iki üç yarıştan fazlasına bakmıyor bile.

Genellikle bu tür spor oyunlarının en önemli hedefi ve oyuncuların da bu oyunlardaki en büyük beklentisi gerçekçiliktir. Fakat gerçek F1 şu an o kadar sıkıcı ki, bu oyunun da gerçekçi olması demek, aynı sıkıcılığı yansıtması demek. Ne yazık ki Codemasters'ın düştüğü en büyük kısır döngü de bu. Geçen yılki oyunu hatırlarsanız oynanış dinamiklerinin yanında TV sunumu, pist kenarları, garaj kargaşaları, podyum gibi detaylarla sunum yönünden de epey gerçekçiliğe yaklaştırmışlardı. Fakat o podyumda her yarışta Hamilton ve Rosberg'i görünce oyundan soğumaya başlıyordun. Tıpkı gerçek F1'den soğuduğun gibi...

Bunların yanında oyuncuyu oyunda tutmakla ilgili sıkıntıları da vardı *F1 2015*'in. Gerçek pilotlarla oynanan şampiyona modu haricinde uzun soluklu bir mod yoktu oyunda. Tabii ki gözlerimiz kariyer modunu arıyordu ve tahmin ettiğimiz gibi kariyer modu bu seneki oyunun en büyük değişikliği olarak karşımıza çıktı. Ve de eski F1 oyunlarındaki kariyer modlarından ve beklediğimden daha detaylı seçeneklerle geldi. Daha pilot yaratma ekranında görüyorsunuz gelişimi. Artık pilotları yarış dışında da görebildiğimiz için kendimize bir yüz seçmemiz gerekiyor. "Yüz yaratma" değil "yüz seçme" dedim. Çünkü FIFA'daki, NBA 2K'deki gibi bir yüz yaratma motoru yok burada. Tasarlanmış hazır yüzlerden birini seçiyoruz pilotumuza.

MERCEDES'E YASLANIP POZ VERMECE

Kariyer modunun beni en çok etkileyen kısmı araç geliştirmeleri. Malum, F1 takımları sezon başından sezon sonuna kadar hiç bitmeyen bir geliştirme süreci yaşarlar. Mühendisler hem araçlarının eksiklerini gidermeye, hem rakiplerinin iyi yaptıkları işleri kendilerine uyarlamaya, hem de fark yaratacak yenilikler yapmaya çalışırlar sezon boyu. *F1 2016*'daki kariyer de bu gelişime çok iyi sahne oluyor. Önceki oyunlarda da araç geliştirme vardı fakat bu kez bir rol yapma oyunu seviyesinde



seçenekler sunulmuş oyuncuya. Aracın neresinin geliştirilmesini istiyorsanız o alanda ilerliyorsunuz. "Düzlüklerde yavaş kaldığınızı mı düşünüyorsun? Motora yatırım yap." "Virajlara daha iyi girip çıkmak mı istiyorsun? Yol tutuş üstünde çalıştır takımı." Bunun gibi daha birçok seçenek var. Hem oyuna zenginlik katıyor hem de pilot olarak sadece gazlama becerini arttırmayı değil, arabayı daha iyi hissetmeni de sağlıyor. Çaylak bir pilot olarak kariyerini geliştirmeye çalışırken bunun için arabanı da geliştirmeye çalışmak çok eğlenceli olmuş.

Kariyer modunun en büyük eksisi, başlarken istediğin takımı ve istediğin koltuğu seçebilmek. Eski oyunlarda kariyere başlarken küçük üç dört takımdan birini seçebiliyorduk. Şimdi istersek son şampiyon Hamilton'ı dışarı atıp onun Mercedes'ine oturarak bile başlayabiliyoruz kariyerimize!

Kariyerin dışında kalan kısımlardaysa formasyon turu, güvenlik aracı gibi ufak eklentilerin haricinde fazla fark yok *F1 2015*'le kıyasla. Menüler bile aynı kalmış. Grafikler büyük oranda aynı; ama zaten güzel olduğu için yapılacak fazla da bir şey yoktu. Oynanış yine çok benzer; ancak bu benzerliğin gerçekçilikten kaynaklandığını düşünürsek bu da bir eksi değil. F1'in gerçek hâlinin son yıllardaki sıkıcılığı oyuna yansıyor olsa da kariyer modunda bu sıkıcılıktan sıyrılıp bir nebze olsun alternatif güzel bir F1 ortamına girebiliyoruz.



Aslı neyse o, şampiyonlar bile aynı!



- Gelişmiş kariyer modu
- Araç geliştirme seçenekleri hayli detaylı
- Güzel grafikler ve gerçekçi F1 atmosferi
- Takımlar arası denge gerçekçi...



- ...Ama bu gerçekçilik F1'in mevcut sıkıcılığını yansıtıyor
- Kariyer modu dışında dişe dokunur yenilik yok

8

SON KARAR

Gerçeğinin ölüm döşeğinde olduğu dönemde eğlenceli bir F1 ortamı sunmayı büyük ölçüde başarıyor.




Savaşlar başta göründen çok daha çetin geçebilir.

GUARDS

win mac lin

Ölmeye, ölmeye geldik!

M. İHSAN TATARİ

Guards, basit olarak *"Heroes of Might & Magic*'in sadece savaşlardan ibaret hâli" şeklinde tanımlanabilir. Ortada ne bir hikâye var, ne de özgürce dolaşabileceğiniz bir harita. Kulağa sıkıcı geliyor, değil mi? Ama değil... Tam tersine bayağı eğlenceli bir yapısı var *Guards*'ın. Oyuna her biri farklı özelliklere sahip sekiz kahramandan dördünü seçerek başlıyoruz: Okçu, Şövalye, Katil, Amazon, Şifacı. Hatta aralarında bir Witcher bile var. Gerçi Geralt'la tek benzerliği ismi. Ardından hemen karelere ayrılmış, kuşbakışı bir savaş ekranı karşılıyor bizi. Karakterlerimizin üçü ön safta durur ve envai çeşit canavarla savaşırken dördüncüsü de arkada bekliyor ve yaralıysa her elde biraz iyileşiyor. Arkada bekleyeni ön safa çektiğimizdeyse özel gücünü kullanıyor. İşin püf noktası da burada yatıyor işte. Kim önde savaşacak, kim arkada bekleyecek? Kısacası oyun sizi düşünmeye ve taktik yapmaya zorluyor. Bayağı satranç gibi.

Ama eksikleri de yok değil. Birincisi, savaşmak için her elde iki karakterinizin yerini değiştirmeniz şart, yoksa kimse kıpırdamıyor. Bu yüzden bazen tam da olmasını istediğiniz yerdeki bir adamınızı hareket ettirmek zorunda kalabiliyorsunuz. İkincisiyse bir kez öldünüz mü tüm oyuna en baştan başlıyorsunuz. *Guards* toplamda 10 bölümden oluşuyor, bununla birlikte son bölümü geçmeyi bırakın, oraya varmak bile bayağı zor. Yine de eğlenceli mi? Evet, oldukça. Hani arada bir hiç sıkılmadan birkaç el attığınız oyunlar olur ya. Hah, *Guards* tam da onlardan biri işte.



- Eğlenceli oyun yapısı
- Sizi düşünmeye sevk ediyor
- Karakterlerin çeşitliliği doyurucu
- Müzikler



- Yaa gene mi en baştan başlıycam ama yaa?!

7

SON KARAR

Bu fiyata bundan iyisi can sağlığı.

TÜR: Sıra Tabanlı Strateji YAPIM / DAĞITIM: Battlecruiser Games DİJİTAL İNDİRME: 18 TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-guards

SEASONS AFTER FALL

win ps4 one

Dört mevsimlik macera

EREN ERYÜREKLİ

Seviyorum yahu bu tür oyunları. Fazla büyük dertleri olmayan, anlatacak iyi bir hikâyesi olan ve sizi milyonlarca mekanikle uğraştırmaktan ziyade eldeki az sayıda imkânı zekice kullanmayı seçen küçük oyunları seviyorum.

Seasons After Fall en çok **Ori and the Blind Forest**'ı andırıyor, onun gibi şahane bir görselliği ve ilgi çekici mistik bir öyküsü var. Yapımda bir orman ruhu olarak içine girdiğiniz tilkiyi kullanıp ormanın kadim koruyucularından aldığınız mevsimleri değiştirme gücüyle onlara yardım ediyoruz. Elimizde sadece zıplama, havlama ve mevsimleri değiştirme yeteneğimiz var. Oyunda düşman veya ölmek yok, fakat onun yerine gerçekten zekice dizayn edilmiş bölüm tasarımları ve zorluğu gittikçe artan bulmacalar var. Örneğin bir göl çıktı karşınıza, baktınız yüzerek geçmek sıkıntılı, hemen kışı getirin ve donmuş yüzeyde kolayca ilerleyin. Veya ulaşılmaz bir yere denk geldiniz, hemen bahar gelsin ve yağmurla yerdeki tohumlar boylu poslu bir ağaca dönüşsün tırmanabileceğiniz. Bu gibi anlar oyuna masalsı ve fantastik bir yön katarak atmosferini epeyce güçlendirmiş.

Ayrıca her mevsimin özel bir renk paletine sahip olduğu ve bakmaktan sıkılmayacağınız el boyaması arka planların çok tatlı göründüğü de bir gerçek. Az ve öz seslendirmeler müziklerle birlikte tam zamanında yardıma gelerek sizi bu fantastik yolculuğun sonuna ulaşmaya teşvik ediyorlar ki oyunun bir de gizli sona sahip olduğunu belirteyim. Tek sıkıntım oyunun her bölgeyi tam 2 kez gezdirmesi. Ufak tefek yeniliklerle tekrar hissini bir nebze kapatmayı başarmışlarsa da aralıklarla oynamanızı öneriyorum ben.

Eğer siz de şiddet içeren oyunlardan fazlasıyla bunaldıysanız küçüklerle birlikte de oynayabileceğiniz bu huzurlu platform oyununa bayılacaksınız, keza ben bayıldım.


Kime bakmıştın tilki birader?



- Masal kitabı tadında görsellik
- Dört mevsim mekaniği harika işliyor
- Zorluğu güzel ayarlanmış bulmacalar
- Hikâye ilgi çekici
- Bölümler zekice tasarlanmış



- Zıplarken çok ufak bir gecikme yaşanıyor
- Bölümlerdeki geri gidişler bazen sıkıcı olabiliyor

7+

SON KARAR

Sakin, huzurlu ve tüm duyularınızı mutlu edecek bir deneyim. Yavaş yavaş oynayınız.

TÜR: Platform YAPIM: Swing Swing Submarine DAĞITIM: Focus Home Interactive DİJİTAL İNDİRME: 26 TL (Steam) DAHASI İÇİN: seasonsafterfall.com

OKHLOS

win | mac | lin

This is Sparta!

M. İHSAN TATARİ

Pikmin'i sever misiniz? Peki ya Yunan mitolojisini? Peki ikisinin karışımı bir oyuna ne dersiniz? Hem de pikselli grafiklerle! Efendim? Hayır mı? Eh, üzgünüm, çünkü elimizdeki mal bu... *Okhlos*, pikselinin son damlasına kadar *Pikmin* olmaya çalışan ama bunu başaramayan bir yapım ne yazık ki. Antik Yunan'da, tanrıların kaprislerine isyan eden ve halkı ayaklandıran bir filozofu canlandırıyoruz oyunda. Kendimize kimi savunma yapan, kimi eşyaları taşıyabilen, kimiyse saldıran kişilerden kurulu bir kalabalık topluyor ve önümüze çıkan muhafızlara, tezgâhlara ve tanrılara Zeus ne verdiyse dalıyor, Efes sizin Atlantis benim dolaşıyoruz. Arada pazardan (!) bazı mitolojik karakterleri satın alıp bonuslar elde edebiliyoruz. Üstelik bunu esprili bir anlatım ve çizimler eşliğinde yapıyoruz. Poseidon'un kalpli donu var diyeyim, siz anlayın.



Okhlos'un ilk yarım saati bayağı eğlenceli geçiyor aslında. Dört farklı komutumuz var: saldır, savun, dağıl ve bir arada dur. Ama bir yerden sonra tek yaptığınızın farenizin birinci tuşuna basılı tutmak olduğunu, düşmanlarınızın tipi değişse de temelde hep aynı şeyleri yaptıklarını ve birimlerinizin savunma mı saldırı mı yaptığının pek önemli olmadığını, hatta üzerlerinde neredeyse hiç hâkimiyet kuramadığınızı fark ediyor ve haliyle sıkılıyorsunuz. Öncülünün çeşitliliğinden ve derinliğinden yoksun kısacası. Yazık olmuş.



- Yunan mitolojisini esprili bir dille ele alıyor...



- ...ama espriler 20 dakika sonra sona eriyor
- Derinlik yok
- Kendini çok çabuk tekrara bağlıyor
- Sıkıcı

4

SON KARAR

Sol tuşa basılı tutup ekrana bakma simülatörü 2016

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Coffee Powered Machine **DAĞITIM:** Devolver Digital **DİJİTAL İNDİRME:** 21 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-okhlos

REDOUT

win

Hızın yerçekimsiz hali

EREN ERYÜREKLİ

Hatırlayanlar olacaktır PSX zamanlarında bir *Wipeout* serisi vardı ve 2012'de Liverpool stüdyoları kapanana kadar da gayet başarılı oyunlarla devam etmişti. Hatta Nintendo'nun ona cevabı olan F-Zero serisiyle birlikte tatlı tatlı "Anti-Yerçekimi Yarışı" türünde rekabet etmişlerdi.

Tabii zaman geçti ve iki serinin de tarihe karışmasıyla birlikte bu türde kocaman bir boşluk oluştu (*Star Wars Racer*'ı nasıl unutursun! - Ö). İşte bağımsız yapım *Redout*'un doldurmak istediği yer tam da burası. Oyun bir kere çok fiyakalı görünüyor, Unreal 4 motorunun epeyce cilalı pikselleri mekânlara can katmış resmen. Yerden birazcık yüksekte giden araçlarınızsa basit ama ergonomik görünmekte. Fütüristik bir yarış oyunundan beklenecek hız manyaklığı *Redout*'ta bir adım ileri götürülmüş ve kimi anlarda yolun detaylarını dahi seçemeyeceğiniz kadar sürat yapıp adrenalin pompalamanın dibine vuruyorsunuz. Hatta ses hızını aşınca kazandığınız bir başarım bile var. Tüm bu renk cümbüşüne sıkı bir tekno soundtrack de eklendiğinde tarif tam olmuş.

Kullanabileceğiniz aktif ve pasif power-uplar mevcut olsa da *Wipeout*'daki gibi güdümlü füzeler ve taramalı tüfeklerden yoksunuz. *Redout* saf bir yarış oyunu ve savaşın burada yeri yok. Zaten o nefes kesen hız duygusunu bir kere tattığınızda "dur şu önümdekine bir roket sallayayım" demiyorsunuz bile. Keskin reflekslere ihtiyaç duyan ve konsantrasyonu tavan yaptıran oldukça incelikli bir kontrol mekanizması ve amansız yapay zekâysa sizi pek de yıldırmıyor doğrusu. Biraz daha dikkatle yarışların üstesinden gelebileceğinizi biliyorsunuz çünkü. Oyunun deneme şansımın olmadığı (hatta iyi ki de denemediğim) bir VR seçeneği de mevcut, meraklılarına duyurulur.

Türü özleyenler acımasın alsın. Yeni nesil grafikler ve gayet tatminkâr mücadele hissiyle, bu oyun olmuş.





- Süpersonik hız hissi
- Detaylı ve hassas kontroller
- Grafikler estetik, sağlam ve akıcı
- Tekno müzikler damardan giriyor
- Power-up çeşitliliği
- Yapay zekâ bayağı zorluyor
- Baş döndürücü pist tasarımları



- Multiplayer'da yaşanan gecikme sorunları
- Nadiren de olsa yavaşlamalar yaşanabiliyor

8

SON KARAR

Öncüllerine saygı duruşunda bulunup kendi kimliğini oturtmuş.

TÜR: Yarış **YAPIM:** 34BigThings **DAĞITIM:** 34BigThings **DİJİTAL İNDİRME:** 55 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-108-redout

THE GIRL AND THE ROBOT

win mac lin

Esnemek bulaşıcıdır!

İHSAN C. ASMAN

Bir *Oz Büyücüsü* olsun, bir *Castle in the Sky* ya da bir *Prince of Persia* olsun sever sayarız. Kimisini yeri geldi çizgi film olarak izledik, masal olarak dinledik, kimisinin de oyununu oynadık. Dolayısıyla bu güzellikleri hatırlatan oyunlar oyuncuyu tavlama potansiyeline her daim sahip. Kickstarter'da duyurulduğunda karakter tasarımları başta olmak üzere, epey ilgi çekmişti *The Girl and the Robot*. Ben de oyuna başlamadan umutluydum açıkçası: Karakter değiştirmeli 3B platform ve epey tatlı duran bir peri masalı dünyası... Ama kazın ayağı öyle değilmiş.

Daha ilk saniyelerde iki ana karakterden biri olan küçük kızımızın zıplama ve koşma animasyonları, özensiz ya da en iyimser tabirle aceleye gelmiş bir oyun oynadığınızı düşündürtüyor. Yine de oyunun size sürprizler yapabileceği olasılığını tamamen çöpe atmadan devam ediyor ve ilk düşmanınızla karşılaşıyorsunuz. O andan itibaren sabrın son kırıntıları da savrulup gidiyor. Oyundaki dövüş sistemi sadece robot karakteri oynarken geçerli. Sol tıkla kılıç darbeleri indirirken, sağ tuşla ok/yay ikisiyle teoride düşmanları uzaktan avlayabiliyoruz. Fare tekerleği ise blok yapmaya yarıyor. Ama o kadar kötü işliyor ki bu sistem... Sapıtan kamera açıları, tekdüze kılıç kullanımı, oku attıktan sonra düşmanların hızlıca üzerinize koşarken sizin kılıca ya da bloğa geri dönememeniz ve dahası. Temelde iki karakterin dönüşümlü kullanılması üzerine inşa edilen bulmacalar zorluk dengesi bakımından fena olmasa da, kötü dövüş sistemi, özensiz karakter animasyonları ve hatta belli belirsizmiş hissi veren hikâye anlatımı yüzünden oynayana keyif vermeye yetmiyorlar maalesef. Ayrıca oyun dünyasının bomboş olması da ayrı bir sorun. Bunda yetersiz düşman çeşitliliğiyle ortada hiç NPC olmaması (bir tane var sanki ama sadece ara demolarda görüyoruz kendisini) büyük pay sahibi.

Kısacası potansiyeline rağmen hiç olmamış bir oyun *TG&TR*. Oyunun ilginç olabilecek bulmacaları ve başta göze hoş gelen görselliği maalesef sıkıcı ve bomboş dünyasını, 2000'ler başını anımsatan karakter animasyonlarını ve dövüş sistemini ya da bir peri masalına yakışmayacak muğlaklıktaki hikâye anlatımını kurtarmaya yetmiyor.



Hikâyeye ağırlık vererek kusurlarını kapatsaydı keşke.



- Bulmacalar oyuna sabır eşiğinizi arttırıyor
- Bir noktaya kadar görsellik göze hoş geliyor



- Karakter animasyonları berbat
- Kötü dövüş sistemi
- Oyun dünyası bomboş
- Peri masalı deyince anlatıda daha fazlasını bekliyor insan

5

SON KARAR

Konsept ilginizi çekiyorsa ve tüm bu saydığım sıkıntılar gözünü korkutmuyorsa, indirimde göz atmayı deneyebilirsiniz. O da indirime bağlı tabii.

TÜR: Platform **YAPIM / DAĞITIM:** Flying Carpets Games **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-108-tgntr



win

GONE IN NOVEMBER

Ölen bir adamın son anıları

ARES AYBAR

Gereksiz ve yanlış tedaviler nedeniyle umutlarını kaybederek hastalığa ya da ölüme mahkûm olan insanların azımsanmayacak nüfusa sahip olduğu bir dünyada yaşıyoruz. Komplo teorilerine ilgi duymayan kişilerin bile "acaba?" diye düşündüğü ilaç/sağlık sektöründen bahsediyoruz. İlaç tedavisinden memnun kalmayan birilerini mutlaka tanıyorsunuzdur. Peki ömür boyu ilaç kullanmak zorunda kalmak? Başka hastalıkların ortaya çıkması? Depresyon? Umutların yok olması? Ölüm?

Başına gelen olaylar nedeniyle yalnızlığa mahkûm edilmiş bir insanın son günlerinde neler hissettiğine birinci dereceden şahit oluyoruz *Gone in November*'da. Terkedilmişlik, parasızlık, sersemlik, çaresizlik ve yalnızlık gibi sayarken bile insanın içinden bir şeyler kopmasına neden olan birçok durumla karşı karşıya kalmanın ne demek olduğunu oyunun kısacık süresinde anlıyoruz. *Gone in November* için oyun demek de pek doğru değil aslında. Etkileşimli bir hikâye daha çok; yoğun bir duygu fırtınasına yolculuk bileti belki... Gündelik hayatta yapmamız gereken temel işlerin arasında ölümü beklemek, bilinçaltınıza işlemiş çaresizlik temalı bir rüyada varoluşu ve yaşantıyı sorgulamak...

Basit grafiklerle oluşturulmuş dünyada ilerliyor, çiçeklere bakmak ya da çamaşır yıkamak için birkaç tık yapıyorsunuz. Bol bol yazı okuyup, içinde bulunduğunuz durumu bitiş bilgisini veren siyah ekran birden karşınıza çıktıktan sonra masa başından kalkıp da koltuğa oturduğunuzda idrak etmeye başlıyorsunuz. İnsan hayatının ne kadar kırılgan ve önemli olduğunu ve yaşanılan hiçbir anın değiştirilemeyeceği, yaşamda geri dönüşün olmadığı üzerine düşünürken buluyorsunuz kendinizi. Artık sokakta karşılaştığınız insanlara gülümseyecek ya da mahallenizdeki esnafa, sitenizdeki güvenlik görevlisine günaydın diyecek isteği kendinizde bulacaksınız.



- Depresyon, yaşam ve insan üçgeni

- Depresyon, yaşam ve insan üçgeni

6

SON KARAR

Hayata dair bir terapi seansı.

TÜR: Macera **YAPIM:** Florastamine **DAĞITIM:** Sometimes You **DİJİTAL İNDİRME:** 2 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-108-gone



OVERCOOKED

win ps4 one

Ne vereyim abime?

ARES AYBAR

Video oyunlara kıyısından köşesinden bulaşmış herkes bir şekilde yemek yapma oyunlarını da denemiştir diye düşünüyorum (bu nasıl asılsız bir iddia böyle! - Ö). Mobil ve internet tabanlı başta olmak üzere birçok platformda ana fikri yemek yapmak olan fazlaca oyun mevcut. Kendi içinde minik bir simülasyon diye de sınıflandırabileceğimiz bu tarz oyunları her zaman sevmişimdir. Yıllar önce bir arkadaşımın telefonunda oynadığım *Lemonade Tycoon* ile başlayan bu serüvende tam da istediğim oyunu henüz bulabilmiş değilim (tavsiyelere açığım).

Overcooked ise konuya farklı (!) bir bakış açısından yaklaşıyor. Normal restoranda, mutfakta ya da evde herkes yemek yapar. Bu satırları okuyan eşimin "peki sen neden yapmıyorsun hiç?" sorusunu duymazdan gelirsek, asıl mesele farklı ortamlarda ne kadar hızlı ve becerikli olduğumuz. Yolun ortasında, gemide ya da yanardağın içinde belirli bir süre zarfında siparişleri karşılamaya çalışıyoruz. Malzemeleri doğruyor, karıştırıyor, tencerede pişiriyoruz. Servis ve bulaşık kısmı da bizde. Geç kalırsak ya da yemekle ilgilenmezsek yangın çıkmasına neden olduğumuz gibi, söndürme işi de bize düşüyor. Bütün bunları aynı anda iki farklı aşçıyı kullanarak tek başımıza da yapabiliyoruz ancak asıl muhabbet birden fazla oyuncu olduğunda ortaya çıkıyor. Dört kişiye kadar birlikte yemek yapabiliyoruz. Kimin ne yapacağını iyi organize ettikten sonra tam bir koşuşturma ve eğlence başlıyor.

Overcooked, kaosla başarı arasındaki ince çizgide hızlıca yemek yaparken arkadaşlarınızla güzel vakit geçirmenizi sağlayacak bir oyun olmuş.



- Tatlı mutfak koşturmaları
- Bölüm tasarımları eğlenceli olmuş



- Klavye ile oynaması zor
- Bir süre sonra sıkılabilirsiniz

7

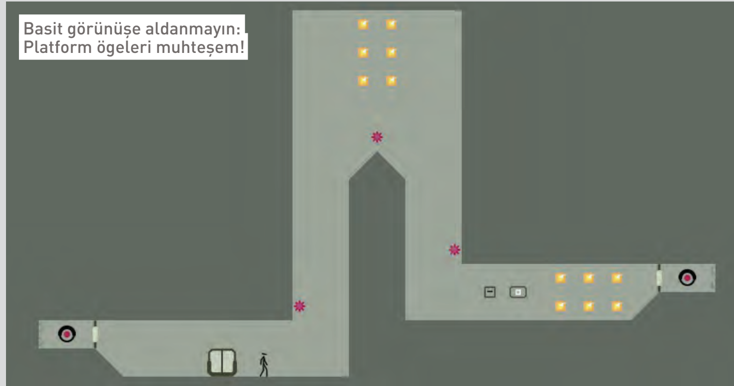
SON KARAR
Yemek yapmak için eğlenceli bir yol.





Hep yemek mi yapacaksınız, biraz da yemek olun!

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Ghost Town Games **DAĞITIM:** Team 17 **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam), 40 TL (Playstore) **DAHASI İÇİN:** ghosttowngames.com/overcooked



Basit görünüşe aldanmayın: Platform ögeleri muhteşem!

win ps4

N++

Güç büyüdükçe ömür kısalır

FURKAN KİRAZOĞLU

Bir buçuk dakikalık ömrü kalan bir ninja olsaydınız ne yapardınız? "Tabii ki altın peşinde koşardım! Böyle saçma soru mu olur?" dediğinizi duyar gibiyim. Metanet Software da bu kafada bir oyun stüdyosu olduğunu göstererek karşımıza *N++* ile çıkıvermiş, çok da iyi yapmış.

Bir platform oyununun kotarması gereken neler vardır? Estetik grafikler, yaratıcı bulmacalar ve elbette rahat kontroller... *N++* bu unsurlardan grafik haricindekileri ve öyle böyle karşılamıyor hani. Bulmacalar sonuna kadar hakkını veriyor. Evet, karakterimiz çöp adamdan hallice bir ninja, aştığımız bölümler de dış görünüş olarak oldukça sıradan. Fakat grafiklerin basitliği oyunun arkasındaki kişilere çok önemli kozlar vermiş. Bu kozlardan en çabuk göze çarpanı *N++*'ın barındırdığı bini aşkın bölüm sayısı. Üstesinden gelebileceğiniz yüzlerce bölümün varlığını bilmek sonsuzluğa karşı oynuyormuşçasına güzel bir his veriyor.

Bölümlerin bu kadar bol olmasının tekrarı doğurması da kaçınılmaz bir durum değil mi? Bu sefer değil. *N++*'ta karşımıza konan bolca engel ve düşmanla çeşitlilik çok çok iyi sağlanmış. Bölümlerin genel mantığı gittikçe zorlaşan ve engellerle düşmanları çoğaltan bir yapı yerine ortaya karışık bir ilerleyişte. Beş bölümden oluşan her ana bölümün kendine has bir tasarımı var. Böylece bir türlü sonu gelmeyen oyun hissiyatından ziyade her parçanın keyfini ayrı ayrı alabiliyoruz. Üstüne üstlük oyunculara sunulan bölüm yaratma seçeneği de mevcut. Bu sayede oyundan sıkıldığımız zaman bile dönüp yeni bölümlerin keyfini sürebileceğimiz bir yapım *N++*.



- Rahat oynanış
- Bölümler çeşitli ve bol



- Görsellik tekdüze
- Zorluk pek dengeli de

8

SON KARAR
Platform türünde "bana oynanış yeter" diyenlere ilaç niteliğinde.

TÜR: Platform **YAPIM:** Metanet Software **DAĞITIM:** Metanet Software **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** nplusplus.org

TÜR: Spor **YAPIM:** Visual Concepts **DAĞITIM:** 2K Sports / Aral **KUTULU FİYATI:** 170 TL (PC), 270 TL (PS4, X-One), 200 TL (PS3, 360)
DİJİTAL İNDİRME: 169 TL (Playstore), 199 TL (Steam), 269 TL (PSN), 271 TL (Xbox Store) **YAŞ SINIRI:** 3 **DAHASI İÇİN:** 2k.com/games/nba-2k17





Şu oyunda herhalde en haz aldığım şey topu panyaya çarptırarak attığım bloklar.

NBA 2K17

Bir basketbol oyununu daha ne kadar değiştirebilirsin?

SABRİ ERKAN SABANCI

Kendimi bildim bileli basketbol oyunlarını oynarım her sene istisnasız bir şekilde. *NBA Live 2002*'yle başlayan maceram 2006'da *NBA 2K* serisini keşfetmemle genişledi. PS2 dönemi de basketbol oyunları için bayağı çekişmeli dönemlerdendi, her sene iki oyun da bir şeyler eklemeye, daha iyi olmaya çalışıyordu. Sonra ne olduysa *NBA Live* serisi *NBA Live 08*'le tekrara bindi, seriyi PC'ye çıkarmayı bıraktılar, toparlanamadılar ve piyasayı *NBA 2K* serisine teslim ettiler. *NBA Live* geri döndü yeni nesille birlikte ama hâlâ kat etmesi gereken uzun bir yol var.

Şimdi bir düşünün; bir anda *FIFA* ya da *PES* ikilisinden biri ortadan kayboluyor. Çekişme ortadan kalktığından, diğerinden daha iyi olma çabası olmadığından kalan seri bir anda kendini tekrar etmeye başlar diye düşünüyorsunuz, değil mi? Çoğumuz *NBA Live* kaybolunca *NBA 2K*'de de aynı şeyler olacak diye düşündük. Ama Visual Concepts her sene oyuna ekleyecek bir şeyler buldu, tazeliğini korudu. Ve bu sene de o senelerden biri. Evet, problemli. Ancak yine de "kadroları yenilenmiş *NBA 2K16*" değil, orası kesin.

TEMİZ BİR SAYFA

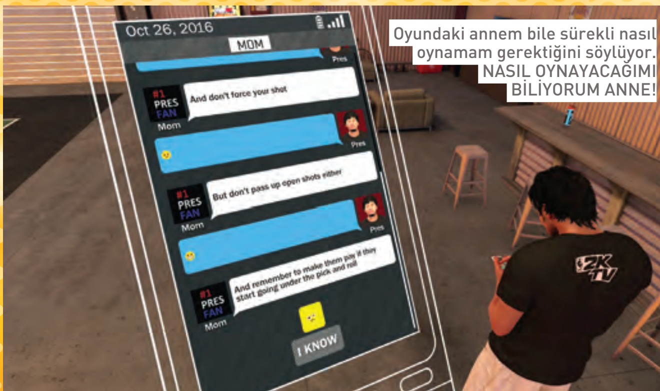
NBA 2K17'yi açarken dikkatimi çeken ilk şey geçen seneki gibi CG animasyonla yapılmış bir giriş videosu kullanmak yerine benim *NBA Live* serisinden beridir sevdiğim tarzda, oyun içi görüntüleri kullanarak bir açılış yapmaları oldu. CG videolar her ne kadar havalı olsa da burada spor oyunu oynuyoruz, lütfen. Benim oyun içindeki aksiyonları, oyuncuları, havalı hareketleri görmem lazım.

Bu çoğunuzu ilgilendirmeyen kısmı geçersek, oyunu açar açmaz dikkatinizi çekecek ilk şey; oyunun ana menüsü geçen senelerdeki gibi çok abartılı, karışık ve yorucu değil. Gayet temiz, sade ve anlaşılabilir bir kullanıcı arayüzü var genelinde, ki beni en çok sevindiren şeylerden biri bu oldu. Umarım böyle minimal kalır ilerleyen yıllarda da.

STOP CEMŞAT

Menüye âşık olduktan sonra da ilk işim tabii ki Sacramento Kings'i alıp hızlıca bir maç atmak oldu. Oyunda herhalde değişiklikten nasibini en az alan şeyin de oynanış olduğunu fark edeceksiniz ilk maçınıza çıktığınızda. Birkaç yıldır değişen "Shoot Meter" bu sene de değişmiş. Geçen sene oyuncunun altındaki barı tam ortalamaya çalışırken bu sene tamamen doldurmaya çalışıyoruz yüksek yüzdeli şutlar atabilsin diye. Yazınca "bu mudur yani?" diyor insan ancak sürekli oynayan arkadaşlar benim gibi ilk birkaç maçta sıkıntı çekecektir. Alışana kadar değiştirdikleri için sinir oldum ama alıştıktan sonra geçen seneki yönteme göre daha iyi olduğunu fark ettim.

Oynanış açısından değişen başka bir şeyse basketbolun bazı temellerinde daha derine in-



Oyundaki annem bile sürekli nasıl oynamam gerektiğini söylüyor. NASIL OYNAYACAĞIMI BİLİYORUM ANNE!



Devre aralarında amigo kızlar dışında başka klasik NBA devre arası eğlenceleri de var.



meleri oldu. Evet, senelerdir Teardrop, Eurostep gibi daha havalı teknikler var *NBA 2K* serisinde ancak benim bahsettiğim şey bildiğiniz normal şut ve bunları yanlışlıkla buldum. Normalde ben Kare/X (hangi platformda oynuyorsanız) tuşuna basılı tutarak şutlarımı atıyorum, değişiklik olsun diye biraz da sağ analogla şut atmaya başladım bu sene. Antrenman yaparken de her şuttan sonra ekranın sağ üst köşesinde beliren "Shot Feedback" kısmında "Aim" diye bir kategorinin varlığını fark ettim. Evet, bildiğiniz hedef alabiliyorsunuz sağ analogla şut atıyorsanız. Şut atarken eğer sağ analoğu sağa veya sola oynatırsanız şutunuz ona göre o bölgeye gidiyor. Alıştıktan sonra özellikle fadeaway şutlar ve serbest atışlarda bayağı kullanışlı bir özellik. Eğer sağ analoğu yukarı doğru iterseniz de panyalı şut atabiliyorsunuz.

Bunların yanı sıra yapay zekâ geçen senelere göre biraz daha adil hissettiriyor. Biraz daha adil dedim, çünkü hakemler hâlâ tuhaf tuhaf şeylere faul verebiliyor, rakip takım saçma sapan şekillerde top çalabiliyor ya da sizin takımınız aynı saçmalık derecesinde top kaybedebiliyor. Bir de anlamadığım bir şekilde bu sene gereğinden fazla 3 saniye ihlali düdüğü duymaya başladım. Artık hakem yapay zekâsıyla mı alakalı, oyuncuların yapay zekâsıyla mı anlayamadım. Benimle alakalı bir problem de olabilir.

BENİM KARİYERİM!

Dürüst olmak gerekirse benim son birkaç yıldır *NBA 2K* almamın temel sebebi MyCareer modu. Her sene saatlerce *NBA 2K* oynamamın sebebi bu mod. Bu seneki MyCareer'den ayrıca bahsetmem lazım, çünkü bahsedilecek çok şey var.

Tabii ki hikâye kısmını özet geçerek başlamam gerekiyor buraya. Geçen seneki Spike Lee faciasından sonra bu senenin hikâyesi daha düzgün, daha akla mantığa uygun geliyor, onu baştan söylemem gerek. Aslında geçen seneki hikâye *FIFA 17*'deki gibi adı, tipi, her şeyi belli bir karakterle oynanıyor olsaydı bu kadar tepki almazdı veya dalga geçilmezdi de neyse, ben *NBA 2K17*'ye döneyim.

Bu seneki hikâyemizde üniversite yıllarında 4-5 maç oynayıp sonrasında direkt NBA Draft'ına geçiyoruz ve asıl olay burada Justice Young adlı karakterle tanışmamız itibariyle başlıyor. Başta iyi anlaşamıyorlar, sonrasında da bir anda "NBA'deki en iyi ikili olmalıyız" moduna giriyorlar, kendilerine çok saçma bir isim veriyorlar diye gidiyor muhabbet.

Hikâyeyi bir kenara koyarsak bu sene yine yenilikler var bol bol. Mesela artık her boş vaktinizde bulunduğunuz MyCourt'ta yaptığınız şeyler yeni eklenen "Doin' The Work" barına işliyor, bu bar da ne kadar dolarsa yeteneklerinizi o kadar arttırabiliyorsunuz ilerleyen vakitlerde. Bu barı takımla beraber ya da tek başınıza yaptığınız antrenmanlarda da doldurabiliyorsunuz. Ayrıca MyCourt'unuza artık haberli ya da habersiz bir şekilde takım arkadaşlarınız da gelebiliyor. Hayır, gerçek arkadaşlarınız değil, bildiğiniz yapay zekâ "HEY YO!" diye kapınızdan hiç evde biri var mı, müsait misiniz değil misiniz demeden giriyor böyle. Bir keresinde bir etkinlikten döndüm, evimin içinde bildiğin takım arkadaşım var. Yahu kim seni çağırdı, nasıl girdin içeri? İnsaf!

Antrenman demişken takım antrenmanlarına eklenen, geçen sene başlamış mini oyunlardan da bahsetmem lazım. Geçen sene bulunan el - göz koordinasyonu, zıplama, koşu gibi mini oyunların yanı sıra artık ağırlık kaldırma ve çeviklik basamakları (agility ladder) gibi şeyler de eklenmiş. Bu antrenmanlardaki amaç Virtual Coin'le arttıramadığınız yeteneklerinizi arttırmak, ancak MyCareer'ın problemleri işte tam olarak burada başlıyor.

Öncelikle bu antrenmanlar bildiğiniz DVO'lardaki grind mantığında, yani "kasıyorsunuz". Diyelim ki serbest atış yeteneğinizi arttırmak istiyorsunuz. Bu arada evet, serbest atışınızı VC ile arttıramıyorsunuz ve sadece takımca yaptığınız antrenmanlarda yapabiliyorsunuz serbest atış antrenmanını. Neyse... Kasıyorsunuz, kasıyorsunuz, kasıyorsunuz... Ve en sonunda "+1 Free Throw" yazısını görüp mutlu oluyorsunuz, antrenmandan çıkıyorsunuz. Antrenmandan çıkar çıkmaz yetenek puanlarınıza bir bakmışsınız ki artmamış! Hadi diyelim ki şanslısınız, artmış. Pek sevinmeyin, çünkü o kazandığınız bir puan birkaç maç sonra kayboluyor. Bundan daha kötü ne olabilir, değil mi? Var, maalesef var. Bildiğiniz oyunu kapatmanızı gerektiren bug'lar var antrenmanlarda. Şut çalışmak istiyorsunuz diyelim, takım arkadaşınız da tam giderken başlattınız bu antrenmanı. Karakteriniz kendine bayağı güveniyor olsa gerek, duvara pas atıp takım arkadaşının yakalamasını bekliyor çünkü. Ya da ağırlık çalışacaksınız, yine aynı durum oldu. Takım arkadaşınız ağırlığın başında bir anda belirip sonra duvarların içinden geçerek sizi orada öyle bırakıyor. Ve tek çözüm yolu da oyunu kapatmak, bu da o ana kadar doldurduğunuz "Doin' The Work" barının komple gitmesi demek.

Bu bug'ları göz ardı ederseniz (umarım Visual Concepts etmez) bu seneki MyCareer geçen seneye kıyasla daha eğlenceli. NBA'deki oyunculardan, lisedeki koçunuzdan, kız arkadaşınızdan, hatta annenizden bile mesaj alabiliyor ve mesajlara kısıtlı da olsa cevap verebiliyorsunuz. Yapay zekâ artık size geçen senelerdeki gibi ihanet etmiyor, gerçekten maçı umursuyorlarmış gibi oynuyorlar.





2KTV

Oyunun ana menüsünden erişebileceğiniz 2KTV'de oyun hakkında haberler, NBA oyuncularıyla röportajlar gibi şeyler yayınlanıyor özel bir program olarak. Her hafta yeni bir bölümü çıkıyor ve program esnasında o bölümle alakalı soruları doğru cevaplayarak (ya da anket sorusu gibiyse sadece cevaplayarak) bedava Virtual Currency kazanabiliyorsunuz. Paranızı Virtual Currency'ye yatırma gibi bir planınız yoksa 2KTV'yi haftalık olarak takip etmenizi ve Android/iOS telefonlarda bulunan MyNBA2K17 uygulamasını mutlaka kullanmanızı öneririm.



Tanıdınız mı? Thierry Henry konuk olmuş NBA 2K17'ye. Asıl maçlarda seçemiyorsunuz ama ufak tefek modlarda kendisini yönetebilirsiniz. İrlanda'dan tecrübesi var hem zaten.

KARİYER MODU OLMASA ALMAYA DEĞMEZ DİYECEĞİZ AMA BAKMAYIN, "OYUNCULARI OLMASA NBA O KADAR DA İLGİNÇ DEĞİL" DEMEK GİBİ BİR ŞEY BU.





Her ne kadar "President of Basketball" lakabı çok komik olsa da maç içinde eğlenceli diyaloglar çıkabiliyor. Eğer konsolda oynuyorsanız Android ya da iOS telefonunuza *MyNBA2K17* uygulamasını indirerek Playstation kamerası ya da Kinect olmadan suratınızı oyuna da aktarabiliyorsunuz, bunu da sanırım geçen sene *NBA Live*'dan görüp eklemişler, iyi yapmışlar. Ben birkaç defa deneyip iyi sonuç alamayınca bıraktım ancak elimdeki telefonun kötü olmasından kaynaklıdır diye ümit ediyorum. Zaten uygulama da ücretsiz, denemekten bir şey kaybetmezsiniz.

DİĞER MODLAR

MyCareer modundan çıkmayı becerebilirseniz oyunun size sunduğu başka modlar da var. MyGM *NBA 2K17*'in içine yüklenmiş, bayağı detaylı bir menajerlik modu. Dürüst olmam gerekirse genellikle pek içli dışlı olduğum bir mod değil, çünkü gerçekten uğraşmak istediğimden daha fazla detaya sahip. Bir yandan takım sahibinin isteklerini yerine getirmeye çalışıyorsunuz, bir yandan taraftarları mutlu etmeye uğraşıyorsunuz. Oradan takımın oyuncuları bir şeyler diyor, takımın koçu "bu ilişki yürümüyor, sanırım ayrılmamız gerekiyor" diyor... Eğer detaylı bir basketbol menajerlik oyunu arıyorsanız *NBA 2K17* onu da sunuyor size. MyLeague ise MyGM'in bazı konularda daha basite indirgenmiş versiyonu diyebiliriz. MyGM'de olan ara videolardır, takımın bilet fiyatını bile ayarlamadır gibi şeyler bulunmuyor.

Gelgelelim oyunun MyCareer'dan sonra en büyük, en çok oynanan modu MyTeam'e. Bilmeyenler için MyTeam, kart paketlerini açarak şu anki NBA oyuncuları ve NBA efsaneleriyle rüya takımınızı oluşturduğunuz, takımınızın formasından sahasına kadar düzenleyebildiğiniz, istediğiniz gibi isimlendirebildiğiniz, yapay zekâya ya da gerçek insanlara karşı oluşturduğunuz takımla oynayabildiğiniz bir mod. Kısaca *NBA 2K*'in Ultimate Team'i.

Bu sene gelen yeniliklerden herhalde en önemlisi Free Agent Trial Card. Bu kartlardan gelen oyuncular genellikle paketlerden zor düşen oyuncular (Lebron James, Stephen Curry, Kawhi Leonard gibi) ve sadece belirli bir süre kullanabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra Dynamic Duo diye bir olay da eklenmiş. Eğer bir şekilde Dynamic Duo bağlantısı olan iki oyuncu aynı anda sahadaysa iki oyuncunun da istatistiklerinde artış oluyor. Bilmiyorum ne kadar kullanışlı bir özellik ama Visual Concepts oyunu çıkarırken bayağı bahsedip durdu, ben pek bir olayını göremedim kendim oynarken ne yalan söyleyeyim.

MÜZİĞİ KAPATABİLİR MİSİNİZ LÜTFEN HASTA VAR

Oyunun grafiksel olarak herhangi büyük bir değişime uğramayacağını zaten hepimiz tahmin ettik. Zaten genel olarak gayet güzel grafiklere sahip bir oyun *NBA 2K*. Stadyum atmosferi olsun, oyuncuların animasyonları, tepkileri olsun, yıllardır Visual Concepts'in *NBA 2K*'de yaptığı en mükemmel şeylerden. Ancak beni hayal kırıklığına uğratan şey oyunun müzikleri ne yazık ki. Bir süredir (*NBA 2K12*'den sonra diyeyim, daha net olsun) beni pek sarmayan *NBA 2K* müzikleri bu sene ilk defa bir basketbol oyununda müzikleri kapattırdı bana. İnternetteki her Twitch yayınında, her tepesinde yazılar olan Facebook/Instagram videosunda, her "EN KOMİK VINE VİDEOLARI" toplamalarında çalan müzikler varmış gibi hissettim. Ne kadar klişe EDM ve rap şarkısı varsa toplamışlar.

Tamam, EDM ve rap severim ben de, sıkıntım yok o konuda. Ama ne bileyim, hep duyduğum şeyler yerine yeni şarkılar keşfetmeyi seviyorum oyunlarda. Bassnecta, Chali 2na, A Tribe Called Quest, Saul Williams gibi müzisyenler benim hep *NBA 2K* sayesinde keşfettiğim müzisyenler. Benim için bir spor oyununu tamamlayan şeylerden biri müzikleri ve bu sene biraz eksiklik hissetmemin sebebi de sanırım bu.

UZATMALARA GİTMEYE GEREK YOK, MAÇI BİTİRELİM

Ufaktan toparlamak gerekirse bazı eksikleri ve bug'ları ilerleyen vakitlerde çözerlerse müzikleri biraz daha kötü ama genel olarak daha iyi bir *NBA 2K* oyunu olmuş *NBA 2K17*. Bu sene de yine eklenecek yeni şeyler bulmuşlar, yine iyi yaptıkları şeyleri iyi yapmışlar, yine yüzlerce saatimizi alacak bir oyun ortaya koymayı becermişler. Şimdi yine her sene *NBA 2K* oynadıktan sonra kendime sorup durduğum soruyla baş başa kaldım: "Acaba seneye ekleyecek yeni bir şeyler bulabilecekler mi?"

Ve şimdi izninizle, oyuna geri dönüyorum. Toronto Raptors'ı Orange-Juice ikilisiyle şampiyonluğa götürmem gerek.



- Daha temiz ve sade arayüz
- Eğlenceli bir MyCareer
- Yapay zekâ daha adil
- Oyun modları uzun süre yetecektir



- Oyunu yeniden başlatmayı gerektiren MyCareer bug'ları
- Müzikler

8+

SON KARAR

Piyasadaki en iyi spor oyunlarından biri olmayı bazı bug'larına rağmen hâlâ sürdürüyor.

Hâlâ en iyi görünen spor oyunlarından biri NBA 2K serisi.





TÜR: RYO / Macera YAPIM: Tin Man Games DAĞITIM: Tin Man Games DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) YAŞ SINIRI: 12+
DAHASI İÇİN: tinmangames.com.au



Ne kadar iyi uyarlanmış olsa da masaüstü versiyonu kadar derin olamaz tabii.



THE WARLOCK OF FIRETOP MOUNTAIN

80'lerin masaüstü klasiği bilgisayarda tekrar hayat buluyor

NURETTİN TAN

81 doğumlu olduğum için 80'lerin klasik masaüstü oyunlarını pek bilmiyorum. Ben daha çok Forgotten Realms'tir, Planescape'tir, Dragonlance'dir onlarla büyüdüm. Oyunun incelemesini yapmadan evvel hakkında biraz ortalığı karıştırınca The Warlock of Firetop Mountain'ın **Steve Jackson** adında ünlü bir Amerikan oyun tasarımcısının ünlü bir masaüstü yapımı olduğunu gördüm. Aranızda ağır geek'ler varsa lütfen bu konudaki cahilliğimi mazur görsün. Şahsen The Warlock of Firetop Mountain ile bu oyun sayesinde tanıştım ve rahatlıkla söyleyebilirim ki geçen sene oynadığım *Hand of Fate* ile beraber bana en çok masaüstü zevkini tattıran oyun oldu. Oynayanlar *Hand of Fate*'in masaüstü olmadığını düşüneceklerdir, evet doğru. Ama kart sistemi sayesinde beni o atmosfere sokmuştu.

BİRÇOK YİĞİDİ TELEF EDEN ACIMASIZ BİR MAHZEN!

TWOFM (kısaltmasını yazarken bile yoruldum) Tin Man Games'in masaüstü mantığını gayet başarılı şekilde bilgisayara aktarmış bağımsız yapımı. İlk başta kendine has özellikleri olan dört karakterden birini seçiyorsunuz ve bir dağın içindeki devasa mahzeni kontrol eden Zagor adlı Warlock'un peşinden gidiyorsunuz. Oyunu bitirirseniz yeni karakterler açılıyor ve ilerleyen zamanlarda ek paket olarak daha yeni kahramanlar da eklenecek. Kahraman olayı şu açıdan önemli; temel olarak girdiğiniz mahzen hemen hemen aynı, macerayı farklı kılan etmen seçtiğiniz kahraman. Çünkü kahramanın karakterine göre bütün hikâye ve seçenekler değişiyor.

Kahramanınız aynı masaüstü oyunlarındaki minik biblolar gibi harita üzerinde görünmez bir el tarafından yürütülüyormuşçasına zıplayarak ilerliyor. Bir kapıdan mı giriyorsunuz, adım attığınız oda aniden şekillenmeye başlıyor. Daha oyunun başından itibaren çok güzel yazılmış öyküleme paragraflarıyla karşılaşıyorsunuz. Attığınız her adımı sanki bir Dungeon Master'ın usta kalemiyle hazırlanmış gibi size öykülüyor. Eğer okumayı sevmiyorsanız bu size itici gelebilir ama girdiğiniz mağaranın en ince ayrıntısına kadar sanki kitap okurmuş gibi tarif edilmesi hoşunuza gidecekse *TWOFM* tam size göre. Evvelden de dediğim gibi hikâye kahramanların tepkilerine göre şekilleniyor. Eğer hırsız bir kahraman seçerseniz oyun size gölgelerde saklanma ya da gizlice sıvışma gibi seçenekler sunuyor. Ama savaşçı karakteri tercih ederseniz neredeyse her savaşa kafadan korkusuzca dalmaktan başka şansınız olmuyor veya kilitli kapıları açmak için hücum ederek omuzla kırmak gibi lüksleriniz oluyor. Keşfettiğiniz noktalar arasında ya da savaşlar sırasında stamina'nız azalıyor ve eğer bir dinlenme noktası bulamazsanız oyun bitiyor. Tek bir savaştan yenilerek çıkarsanız oyun gene bitiyor (Soulstone'unuz yoksa tabii, çok az sayıda olduğu için olabildiğince dikkatli kullanmanız gerekli). Kısacası öldüğünüz zaman oyuna baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz. Mahzen hep aynı olduğundan zamanla nerede ne yapmanız gerektiğini ezberleyerek rahatlıkla eski kaldığınız noktaya gelebiliyorsunuz fakat aynı şeyleri tekrarlamak biraz sıkıcı olabiliyor. Oyunun savaş sisteminden sayfanın bir yerlerinde göreceğiniz kutuda bahsedeceğim. Rakip ile aynı anda karar aldığınız ilginç bir sıralı mekaniğe sahip.

TWOFM'nin gayet orijinal ve aslını oldukça başarılı şekilde bilgisayar dünyasına yansıtmış bir yapım olduğunu düşünüyorum. Özellikle masaüstü oyunları seviyorsanız bayılacağınızdan eminim.

SAVAŞ SİSTEMİ

Yazıda da belirttiğim gibi oyun sıra tabanlı olsa da düşman ve oyuncu aynı anda hamle yapıyor. Bu yüzden kendi hamlenizi karşıdaki düşmanın nasıl hareket edeceğini tahmin ederek yapmalısınız. İki kare ötenizde bir goblin mi var? Ya siz onun üzerine yürüyeceksiniz ya da onun sizin üstünüze saldırmasını öngörüp aradaki kareye saldırı emri vereceksiniz. Bilgisayarın eninde sonunda sizi öldürmesi gerektiği için sabırlı bir şekilde düşmanın saldırmasını bekleyerek, hareketini doğru tahmin edip saldırmak en mantıklı hareket. Ama bulunduğunuz yere demir attığınız zamanlarda da etrafınız kolaylıkla çevrilip, dayak manyağı olabiliyorsunuz. Oyunun savaş bölümünü satranç gibi ele alıp, bir değil iki adım ötede neler olabileceğini düşünün.



- Masaüstü keyfini başarıyla aktarması
- Grafikler el çizimi ve çok güzel
- Ustaca yazılmış öyküleme içeriği



- Mahzenin kendini tekrarlaması
- Ölünce ta en baştan başlıyorsunuz

7

SON KARAR

Oyun sizi zorla kendini tekrarlatmaya itse de mazoşist bir şekilde halen oynamaya devam ediyorsunuz. Başarılı bir masaüstü uyarlaması.

TÜR: Aksiyon / Macera YAPIM: Lion's Shade DAĞITIM: Herocraft DİJİTAL İNDİRME: 24TL (Steam) DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-tempest


Stratejiye fazla dalıp gemiyi kayalara bindirmeyin sakın.



TEMPEST

Karayip Korsanları'nın Mount & Blade ile tanışması

ONUR KAYA

Karalar ne kadar mülayim ve dürüstse, denizler de o kadar gizemli ve ketum. Ufkun yanında dalgaların da sakladığı pek çok şey var; dokunaçlar, yüzgeçler, bebeği donuk bakan gözler... Deniz canlısı deyince akla ilk gelen yaratıklara ait olmayanlar hem de, gemileri sarıp sarmalayacak kadar büyük, dalgaları püskürtecek kadar devasa olanlar... Tek sıkıntı da bu olsa keşke, insanoğlu bu ya, gemiler de birbirine dost değil, büyüler de. Tam bir keşmekeşe dönüyor, işin içine bir de gökyüzü girince...

Tempest'ı anlatmak için böyle bir paragrafa bile gerek yok aslında. Attığım başlık gayet yeterli bir şekilde özetliyor durumu çünkü. Yine de oyunun kendince bir tarzı var, eşlik etmemek yakışık almaz.

KILIÇ BACISI MI DÖVER, JACK SPARROW MU?

Tempest, atmosferden ödün vermeden ve anlatımda çaba göstermeyi ihmal etmeden oyuncuya epey serbestlik tanıyan bir açık dünya oyunu. Gayet hoş bir eğitim bölümü var ve bu noktada bilmemiz gereken temel şeyleri anlatıyor bize. Görüyoruz ki, oyunun menü "tasarımına" gayet güzel emek verilmiş. Mekaniklerin ince ayrıntılarının oyuncuya anlatılması konusunda aynı başarı sağlanamamış olsa da, metinler üzerinden anlatılan görevler gayet hoş bir şekilde sunuluyor bize. Arayüz çok daha gösterişli de olsa, bu noktada *Mount & Blade* serisine ilk büyük benzerliğimizi yakalıyoruz. Lakin dediğim gibi, oyun neyin ne işe yaradığını anlatmak konusunda gösterişte olduğu kadar başarılı değil. Çoğu buton derdini sadece resimler yoluyla anlatıyor ve oyuna ara verip eğitim bölümünde öğrendiklerinizi ucundan unutursanız, saf saf etrafa bakmanız işten bile değil.

Gemi kontrolleriyse olması gerektiği gibi hantal, silahların dolum süresi de uzun. Mesafeye göre isabet bonusları ya da cezaları alıyoruz. Nişanlama ve doldurma otomatik olsa da, cephane tipini seçmek ve topların yönünü ayarlamak elimizde. Düşman gemilerini batırmak yerine bordalamak gibi bir seçeneğimiz de var, bu da uygun cephane seçerek yapabildiğimiz bir şey. Bordalama yaptığımızda kamera yakına giriyor ve düşman gemisine çeşitli bombalar sallayabiliyor, tayfaları yollayabiliyor, gemide kalıp menzilli savaşan adamlarımıza hedef önceliği belirleyebiliyoruz. Bu tarz detaylar oldukça hoş, en yakın örnek olan *AC: Black Flag*'e görsel anlamda yetişemese de stratejik derinlik daha fazla. Savaşa girmeden önce tayfamızı gemide nasıl konumlandırdığımız da önem taşıyan noktalardan. Kaptanımız için açtığımız beceriler de hem açık dünya etkileşimlerimize, hem de savaşlara etki ediyor.

AÇIK DENİZ, AÇIK DÜNYA...

Açık dünyada ilerlemek savaş sistemiyle gayet bütünleşik. İsterseniz haritayı gerçek zamanlı dolaşabiliyor, isterseniz de tek tuşla harita üzerinden ilerlemeye geçebiliyorsunuz. Gerçek zamanlı ilerlerken, yelkenleri ne kadar açtığınız, fırtına, dalga hızı ve rüzgâr, hızınıza etki ediyor, hatta oyunun adına yaraşır şekilde hortum da çıkabiliyor ki rüzgâr sizi kayalıklara sürüklerse kısılıp kalabiliyorsunuz. Bu noktada gerçekçilik keyfimizi baltalamasın diye oyun akışını hızlandırma seçeneği de eklenmiş. Grafikler, özellikle iş dalgalara gelince, 300 MB yer kaplayan bir oyun için ziyadesiyle güzel bu arada.

Haritada ilerlerken tek yaptığımız görevler de düşman gemisi batırmak değil tabii ki. Ticaret oyunda büyük yer kaplıyor. Neyi hangi limandan sattığınıza göre aldığınız para değişiyor. Liman demişken, her limanın ait olduğu fraksiyona göre size sağladığı güzellikler var. Örneğin korsanların hâkim olduğu bir limana girerseniz, geminizde oluşan hasarın belli bir kısmını bedavaya tamir ettirmek gibi bir şansınız oluyor.

Oyunun sıkıntıları genellikle mekanik bazlı şeyler ve teknik sorunlar. Bunun büyük bir sorunçünkü oyunda tek bir kayıt dosyası var. Ne yaparsanız yaptığınız gibi kalıyor ve ilerleyemediğiniz bir noktaya gelirseniz baştan başlamak dışında bir seçeneğiniz yok. Her şeye rağmen *Tempest*, sıkıntılarının güncellemeler ile giderilmesi durumunda, korsan oyunları ile ilgilenenlerimiz için epey umut vaat eden bir yapım.


- Aman kaptan, canım kaptan!
- Oyun mekanikleri detaylı, öğrenmesi uzun oyunları sevenler için birebir
- Grafikler ve müzikler gayet hoş
- Arayüz tasarımı güzel


- Teknik sorunlar oyunu bırakmanıza sebep olabilir
- Tek bir kayıt dosyası tutulması
- Kontroller yanıt vermekte gecikebiliyor

6

SON KARAR

Biraz ekmek yemesi lazım ama benzeri de pek yok hani.

TÜR: RYO YAPIM: Bethesda DAĞITIM: Bethesda DİJİTAL İNDİRME: 58 TL (Steam) YAŞ SINIRI: 18+ DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-108-nuka

FALLOUT 4 NUKA WORLD

Sen bi' silahsın, eğlence parkına gidiyorsun...

ONUR KAYA

Hani bir kız görürsünüz de, bakıp bakıp güzel mi yoksa çirkin mi bir türlü karar veremezsiniz ya? *Fallout 4*, çıktığından beri tam da buna benzer bir hissiyat veriyor bana. Gerçekten, bir yandan oyunun görselliğine bakıp tasarıma harcanan emeğe salya akıtıyor ve mekaniklerin Bethesda'dan beklenmeyecek seviyede nasıl bu kadar geliştirildiğine şaşırıyorum, diğer yandan bu güzelim dünyanın içinde kendine yer bulmuş canlılarla onları vurmak harici şekillerle etkileşime geçemediğime hayıflanıyorum. İşte içine düştüğüm bu ikilemin doruğa ulaştığı nokta da *Nuka World*.

Fallout 4'ün konsept çizimlerini barındıran bir sanat kitabına göz atma şansını edinmiştim. Şimdi düşünüyorum da, *Nuka World* için ayrı bir artbook çıkarmazlarsa gerçekten yazık olacak. Çünkü bu eklenti paketinin gerçekten en güçlü olduğu taraf açık ara dizayn faktörü. Eklentiye adını veren *Nuka World*, Nuka Cola temalı bir eğlence parkı. Bizim de senaryo gereği bu parkın bölündüğü beş adet, her biri farklı temaya sahip eğlence merkezini bir nevi fethetmemiz gerekiyor. Yeni haritamızın yüzölçümü *Far Harbor*'dan daha bile kocaman ve tasarıma harcanan emek sağ olsun, girdiğimiz mekânlar bize çeşitliliği bol keseden sağlıyor. Düşman tipleri hâlihazırda ana oyunda bulunanların biraz değiştirilmiş halleri olsa da, bulundukları noktalarla sağladıkları tematik uyum yüzünden yine göze hoş geliyorlar. Eğlence parkının çeşitli bölümlerinde bulunan, etkileşime girilebilen nesnelerse "tasarımla vakit geçirebilmenizi" sağlıyorlar. Bu açıdan paket harika.

HİKÂYE ARAYANIN EĞLENCE PARKINDA NE İŞİ VAR ZATEN?

Lakin *Nuka World* diğer her konuda sınıfta kalıyor. Yeni eklenen silahlar bile haritadaki çeşitliliğin hakkını verecek sayı ve işlevde değil. *F4*'te en çok hoşuma giden noktalardan biri olan toplanabilir nesneler daha bir çeşitlenmiş ama iş onları bulmaya gelince oyun sizi bir gram yönlendirmiyor ve tasarıma giden iş gücünün getirdiği tek olumsuzluk göze çarpıyor; mekânlar hiçbir ipucu verilmeksizin içinde bir şeyler aramak için fazla karmaşık. Bu durum dergi, bilet vesaire avını gereksiz derecede zorlaştırıyor.

Görevler de bir *F4* klasiği olarak, eninde sonunda hareket eden her şeyi vurmaya dönüyor. Senaryo zaten ilk bir saatte balon gibi sönüyor desek yeri; haydutlar tarafından mesken edilmiş *Nuka World*'e gidiyor, tuzaklarla dolu çizgisel ve kapalı bir bölümü aşıyor, ardından ne akla hizmetse *Nuka World*'ün kapısından her girenle seyirci önünde savaşan "haydutlar başkanı"nı öldürüp yerine geçiyoruz. Ardından da parkın beş büyük parçasını ele geçirme görevi veriliyor bize. Bu görevi tamamladığımızda aslında ana senaryonun en anlamlı kısmını geride bırakmış oluyoruz ve haydutlarımızı yönetip Commonwealth'e saldırma seçeneğine kavuşuyoruz. Paketten keyif almak için kötü olmak zorundayız yani. Eğer iyi adam rolünüze devam etmek istiyorsanız, park içindeki bütün haydut nüfusunu karşınıza alıp üç büyük çetenin liderlerini haklamanız gerekiyor. Bunu yaparsanız da işleri fazla kısaltıyor, *Nuka World*'un esas içeriğinden mahrum kalıyorsunuz. Oyuncuya tanınan bu sözde seçim şansı beni hiç memnun etmedi. Zaten yazım kısmı sıkıntılı, en azından iyi takılmak isteyenleri paketin kaymağından mahrum bırakmayacak bir ana görev yapısı oluşturulabilirdi.

Sizden istediğim, *Nuka World*'ü alıp almamak konusunda karar verirken aşağıdaki nottan ziyade bu son paragrafıma danışmanız. Çünkü *F4*'ün olumlu ve olumsuz yönleriyle zıt kutuplara çekilme durumu, sürükleyici bir hikâyesi olan *Far Harbor*'ın aksine *Nuka World*'de had safhada. Mesela senaryo mu istiyorsunuz? Kaçın, köşe bucak kaçın. Oyun dünyasına yansıyan seçimler yapmak ya da en azından birbirine denk iyi ve kötü taraf ayrımı olsun mu istiyorsunuz? Başka kapıya. *F4*'ün ortalama bir FPS'ye yakışacak kadar geliştirilmiş savaş mekanikleri size keyif mi veriyor, sürekli bir şeyler vurmak sizin için bir olumsuzluk değil mi? Yaklaşın o zaman *Nuka World*'ün yamacına. Ana oyundaki yarı-absürt tasarım felsefesine bayıldınız mı? Koşa koşa gelin o zaman, daha güzeli burada!



Post apokaliptik dünyayla rengârenk eğlence farkının tezatı harika görünüyor.

NOTU: 6



○ **TÜR:** Macera / Hayatta Kalma ○ **YAPIM:** Compulsion Games ○ **DAĞITIM:** Compulsion Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 49TL (Steam)
○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz108-whf

Kuşlar, böcekler ve gökkuşaklarının arasında kusan bir evsiz hayal edin... Atmosferi anladınız.

WE HAPPY FEW

Mutluluktan kafayı yemek üzereyim!

SERPİL ULUTÜRK

Yaşasın Erken Erişim! Bunca zaman laf ettiğim bu sistemi sevmek için iyi bir sebep buldum nihayet: Erken Erişim, sizi boş hayallerden korur. E3'teki gösteriminden ya da çıkan ilk trailer'dan sonra hayalinizde canlanan "o oyun"u saplantı haline getirmenize fırsat vermeden önünüze gerçekleri koyar. Böylece oyun son sürümüyle karşınıza çıktığında kendinizi aldatılmış hissetmezsiniz. Keşke *No Man's Sky*'ın bir erken erişim sürümü olsaydı mesela... Ya da şöyle söyleyeyim; *We Happy Few*'un erken erişimi muhtemelen oyunun yapımcılarını çok büyük bir iletişim krizinden kurtardı şimdiden.

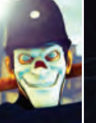
Farkındayım, oyunda aradığımı bulamadığım sonucu çıkıyor söylediklerimden ama hayır, ben şanslı azınlıktanım (happy few hesabı) çünkü *We Happy Few*'u tüm buglarına, tüm boş alanlarına, tüm tekrara bağlayan mekaniklerine rağmen acayip beğendim. Hatta tüm bunlar yapım sürecinde düzeltilebilir olduğu için oyunun bu eksik halini denemeden önceki beklenti seviyemin şu an hype çıtasını aşmış olduğunu da söyleyebilirim. Çünkü oyunun sadece tarzı değil, hikâyesi, görev yapısı, genel olarak da ruhu son derece sağlam geldi bana. İçine düştüğünüz bir dünyada her şeyi keşfederek, yol yordam öğrenerek, acı yoldan gerçeklerle tanışarak çok kendine has bir macera yaşama şansı buluyorsunuz *We Happy Few*'da. Bu maceranın nereye gideceği de büyük oranda size bağlı.

Tanıtım videolarından itibaren aldığım *Fallout* kokusu, *We Happy Few*'la geçen saatler boyunca keskinleşti. Evet oyun tür olarak RYO



Selamsız geçilmeyecek komşular vardır.





BİR YANDAN MUTLULUK HAPI JOY, DİĞER YANDAN DOWNERLAR DERKEN İYİCE CESUR YENİ DÜNYA ETKİSİ YAYILIYOR ORTAMA.



Art Deco'nun garip çekiciliği bir yerlerden tanıdık sanki.



değil, çok daha basit bir hayatta kalma macerası ama hem geçtiği dönem hem de distopik öğeleriyle *WHF*'nin *Bioshock*'la *Fallout* arası bir yerde durduğunu söyleyebilirim. Şahsen oyunun tüm olayı bu zannediyordum başlangıçta. Distopik bir 1960'lar hikâyesi... Ama değil.

Biz Arthur Hastings'iz (Agatha Christie'nin Hastings'iyle bir ilgimiz yok). Hükümetin sansür biriminde redaktör (düzeltmen) olarak çalışan bir memuruz. Mutluluğun mecburi olduğu, bunun için de Joy denen uyuşturucu hapların dağıtıldığı, insanların gülen surat maskeleriyle günlük hayatlarına devam ettiği, sahtelikten kırılan bir ülke burası. Dolayısıyla redaksiyon adı altında yaptığımız sansür işleri, sistemin devamı için çok kıymetli. İşte bu berbatlıklar cumhuriyetinin sıradan bir gününde yine oturmuş gazeteleri sansürlerken, acı hatıralarımızı tetikleyen bir habere rastlıyoruz ve hayatımız değişiyor. Karakterimiz o an mutluluk hapını almamaya karar veriyor, bu da her yerde gözü, kulağı, ihbarcıları olan polisin peşimize düşmesine neden oluyor. Elbette yakalanıyoruz. Cezamızsa gökkuşakları ve unicornlar diyarı Wellington Wells'den kovulmak oluyor. Yeni evimiz, Wellington Wells'e bağlı bir ada olan Garden District. Burası savaş sonrası bir şehir görünümünde. Ayakta kalabilmiş bina neredeyse hiç yok. Toprak nasıl zehirlenmişse yiyecek bulmak mümkün değil, bulduklarımız da çürük. Bizim gibi ceza olarak buraya gönderilen diğer "downer"lar açlık ve mutsuzluktan kafayı yemeye başlamış. Geceleri direkt öldüren toksik bir gaz yayılıyor kimi yerlerden. Yani ilacı içmediğimize pişman eden bir ortama düşüyoruz...

OYUNCUYA SUNUMSUZ YAKALANMAK

Özetle, birbirinden çok farklı iki şehir var ve ikisi de harikulade detaylarla güzelleştirilmiş. Evet halen biraz boş, sokaklar biraz fazla sakin, NPC'ler kopyala-yapıştır ama işin zor tarafını çözmüş bir oyun için bu boşluk hissini ortadan kaldıracak yeni görevler, yeni karakterler, küçük sürprizler hazırlamak işin eğlencesi olsa gerek. Tek ihtiyaç zaman.

Asıl sorun oyunun "hayatta kalma" tarafında bana kalırsa. Karakterimizin açlık-susuzluk-uyku döngüsü neredeyse *The Sims*'teki kadar sıkı. Eh, Sims'teki tiplerin bir yandan hükümet devirmek gibi yan görevleri olmadığını düşünürsek bu *We Happy Few* için biraz fazla ele ayağa dolaşan bir rutine neden oluyor. Tam bir görevin ortasındayken karakterin uykusunun gelmesi ya da açlığın kritik seviyelere inmesi oyundaki tempoya zarar veriyor. Hayır bir de zaten tonla bug var olur olmaz ölmenize neden olan... Yani şu aşamada oyunda ilerlemek biraz acılı bir süreç. Umuyorum ki tam sürümde temel ihtiyaçlar bu kadar önemli olmaktan çıkar. Bir de vaktimizin ciddi kısmını envanter ekranında bir şeyler craftlayarak, malzeme düzenleyerek ya da görev bağlantılı mektuplar, notlar okuyarak geçirdiğimiz bir oyunda nasıl olur da arayüze girdiğimizde oyun zamanı duraklatılmaz? Bug falan mı bilmiyorum ama zaman cayır cayır akıyor oyunda. Hele arayüzdeki işiniz biraz uzun sürdüyse, döndüğünüzde Arthur'u komada bulabiliyorsunuz. Sinir bozucu.

Oyun çıktığında daha pek çok şey konuşacağız. Dünyası da, mekanikleri de, stili de uzun uzun bahsedilmeyi hak eden bir oyun *We Happy Few*. Muhtemelen Compulsion Games'in önceki oyunu *Contrast* gibi kıymeti sadece bir azınlık tarafından bilinecek ama her halükarda oyun dünyası için kalıcı bir başarı olacak. Eğer bu sürece şimdiden dahil olmak isterseniz alın hemen başlayın oynamaya. Ama bir elim oyunda diğeri balda olsun derseniz acele etmeyin, çıktığında tekrar konuşuruz.



- Müthiş bir dünyası var
- Oynadıkça çeşitlenen mekanikleri
- Hikâyeden çok umutluyuz



- Zamanın akış hızına ayar çekilmeli
- Henüz dünya boş
- NPC'lere ruh lazım

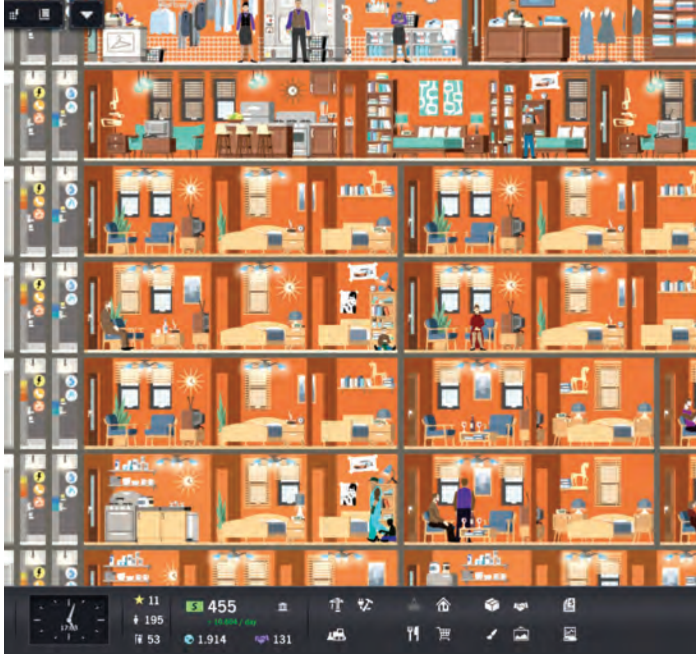


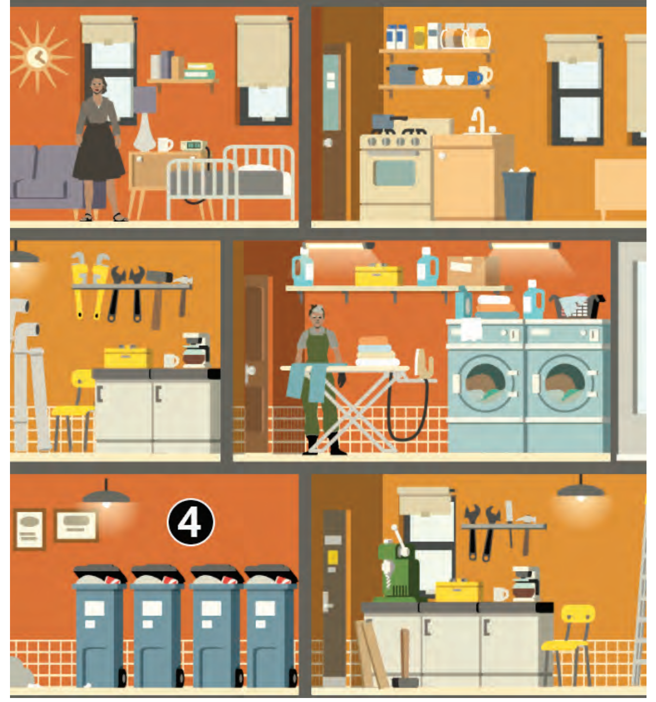
SON KARAR

Montreal'de eski bir gramofon fabrikasında tasarlanıyor We Happy Few. Bu ortamda filizlenebilecek şeyler ilginizi çekiyorsa kaçırmayın.

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** SomaSim ○ **DAĞITIM:** Kasedo Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-18-projecthr

Bolca yaşayanınız varsa hepsinin ihtiyacına da kulak vermelisiniz.





PROJECT HIGHRISE

Müteahhitliğe puanı yetmeyenler üzülmesin

TARIK KAPLAN

Tycoon tarzı oyunlara karşı delice bir sevgim var. Hatta adında "Tycoon" ibaresini taşıyan hemen her şeyi sorgusuz sualsiz deneyebilirim ve bu konuda yalnız olmadığıma da eminim. Muhtemelen sen de sevgili okur, oyunu duyduğunda ya da resimlerini gördüğünde hemen tycoon oyunlarının verdiği o yepyeni bir şeyler üretip işleyişini izleme hissine kapıldın ve bu yüzden buradasın. O zaman müjdemi hemen vereyim; *Project Highrise* o sevdiğimiz yap-işlet-izle formülüne sadık bir oyun. Sadece, bazı yerlerine fazla sadık, bazılarına yeterince değil.

TEK SINIR KAT LİMİTİ

Amacımız bir gökdelen dikerek içerisindeki yaşamı kontrol etmek ve sakinlerin ihtiyaçlarını karşılamak. Bunu yapma yolumuzsa gökdelene eklediğimiz katlara ne tarz bir ek yapmak istediğimizi seçmek şeklinde. Örneğin kocaman bir iş merkezi istiyorsanız çoğunluğu ofis odalarına ayırmalı, bodrumunuzda ofis çalışanlarının ihtiyaç duyabileceği kargo, IT, damacana su dağıtımı gibi hizmetleri bulundurmalısınız. Ya da bir apartman kompleksi yapmak istiyorsunuz diyelim; kaç odalı olduğuna karar verdiğiniz farklı boyutlardaki dairelerden koyup içlerinin nasıl döşenmesi gerektiğini belirliyorsunuz. Dükkânlar ve yemek yerleri de ekleyebileceğiniz diğer seçenekler.

Katlarınızı istediğiniz şekilde ayarladıktan ve her yere gerekli tesisatları (elektrik, su, gaz, kablolu televizyon ve telefon) döşedikten sonra, ayırdığınız alanlara ne tür bir müşteri çekmek istediğinizi belirliyorsunuz. Örneğin ofis alanı ayırdınız ama burada finans ofisi mi olsun istiyorsunuz yoksa emlakçılar mı gelsin? 1 yatak odalı bir eviniz var ama lüks bir daire mi olmasını istiyorsunuz yoksa daha mütevazı mi? Her tip odanın ve içinde yaşayacak müşteri tipinin farklı ihtiyaçları ve kira miktarları oluyor. Genelde iyi bir ekonominin sırrı gerekli ihtiyaçları karşılayıp daha lüks daireler, büyük restoranlar, yüksek kiralı ofisler çağırmaktan geçtiği için eliniz kolunuz bir miktar bağlanabiliyor gerçi. Servis alanlarınızda gerekli ihtiyaçların karşılandığına da emin olmalısınız yoksa işler çok çabuk sarpa sarıyor.

BETONSAL EKOSİSTEMİN İHTİYAÇLARI

Ekonomiye ayrı bir paragraf açacağım çünkü burası biraz sorunlu. Sistem dediğim gibi, oda kiraları üzerinden yürüyor fakat gelir ve gider dengesini ayarlamak ciddi anlamda zaman alan bir iş çünkü her projenin başında çok az gelir ve çok fazla gideriniz olacak. Her günün gelirleri gece yarısı eklendiğinden, günün başında binanıza istediğiniz eklerin sadece çok küçük bir kısmını yapıp, sonra bütün gün bomboş oturuyor, diğer günün kiralarını bekliyorsunuz. Gökdelen sakinlerinizin pek de izlemesi eğlenceli animasyonları yok, ayrıca günler en hızlı modda bile neredeyse 2-3 dakika civarında sürüyor. Dolayısıyla oyunun %30'u bir şeyler yaparak, %70'iyse bekleyerek geçiyor ki o biraz sıkıyor açıkçası.

Bir diğer problem de göstergelerin bu tarz bir oyun için hiç yeterli olmayışı. Gelir-gider dengenizi gösteren sayaç çoğunlukla yanlış işleyerek finansal planlarınızı bozarken, dairelerin ihtiyaçları ya da gökdelen sakinlerinin istekleri özellikle bakınmanızı gerektiriyor. En gıcık kısmıysa çözdüğünüz sorunların çok geç algılanması. Telefon bağlantısı olmadığı için mutsuz olan bir ofise kablo döşüyorsunuz ama 3 saat sonra çalışanların fazla mutsuz olduğu için pılını pırtısını toplayıp çıktığını görüyorsunuz, yaptığınız tüm masraf da boşa gitmiş oluyor. Böyle ufak ufak çok hata var maalesef.

Kusurlarına rağmen güzel vakit de geçirtiyor hani. Eğer mimarlığa karşı bir ilginiz ya da bu tarz oyunlara özel bir sevginiz varsa göz atmanıza kesinlikle değer. Sadece o bağımlılık yapıcı etkiden biraz uzak kalmış. O da olsa yıllar sonra bile açılıp oynanabilecek bir yapım olabilirdi; tıpkı *Roller Coaster Tycoon 2* gibi. Belki de ihtiyacı olan şey mutsuz sakinler için bir kaldıraç ve biraz serinleyebilecekleri bir havuzdur?



- Odaların kullanım alanı çok çeşitli
- Mimari sevenler için eğlenceli



- Aşırı yavaş oyun hızı
- Ekonomik sorunlar
- Zorluk biraz dengesiz
- İlk gökdelenden sonra yeni bir şey kalmıyor

6+

SON KARAR

Potansiyeli ne kadar büyükse, gitmesi gereken yol da bir o kadar uzun.

MOD MADENLERİMİZİ ÇIKARMAMIZA İZİN VERSELER...



Naber!?

Naber sevgili okur! Bu ay beklediğim olmayıp, piyasa No Man's Sky modlarıyla taşmayınca, ben de size basitlikte bulunabilen derinlikten biraz bahsedeyim dedim. Eskiden sevebileceğim türden oyunlara erişimim az olurdu; dolayısıyla yıl içinde ilgimi çekebileceklerin hepsini oynamak yerine, daha az sayıdaki oyunu daha derinlemesine oynardım. Günümüzün art arda yağan AAA oyunları arasında başınızın dönmesi kolay. Fakat şahsen oyunlara karşı asıl sevgimi, yalnız birkaç tanesini seçip, dosyalarını kurcalayacak, ayarlarını değiştirecek, modlayacak kadar sevince keşfettim. Her oyunun arkasında yatan dinamikler bütününü, değişkenleriyle oynadığınızda nasıl tepki verdiğini, perdesinin arkasındaki çarkları takdir etmenin en güzel yollarından biriydi mod yapmak. Benzeri bir maceraya atılmak için yeterli motivasyonu bulmanız, belki o zamana kadar da biraz ilham kapmanız dileğiyle, bu ayki haberlere göz atalım.

ERİM BİLGİN



ESİNLENME FAZLA İLERİ GİTTİĞİNDE

Bu haberimiz bana sorarsanız mod kültürünün ne kadar popülerleştiğinin ve oyun dünyasının en ileri seviyelerinde seyrettiğinin süper bir göstergesi. "Bir süredir Bethesda'ya kızmak için bir nedenimiz olmadı, hayırdır" diyenlerimiz için Bethesda nihayet huyunu sergiledi ve hepimizi rahatlattı: *Fallout 4*'e getirdikleri *Far Harbor* DLC'sinde yakın zamanda çıkmış başarılı bir *New Vegas* modundan ciddi miktarda (Ç)alıntı yaptıkları dikkatleri çekti. "Brain Dead" adlı görevde karşınıza çıkan karakterler, yaptıkları ve görevin bazı detayları, *F4*'ten çok kısa önce *New Vegas* için yayınlanıp, burada sizlerle de paylaştığım mod *Autumn Leaves*'ten ciddi anlamda esinlenmiş gibi görünüyor. Benzerliklerin fark edilmesi üzerine Bethesda'dan henüz ses çıkmazken, internetin modcu kesimlerinden yükselen itirazlar sonucunda, *Autumn Leaves*'in yapımcısı dâhil birçok kişi aynı soruyu sordu: Böyle durumlarda mod yapımcılarına bir tür ithaf veya para verilmeli mi? Her durumda bildiğimiz şu: Eskiden oyuncular sevdikleri oyunlara içerik katmak için mod yaparlardı - şimdi ise yapımcılar modlardan ilham alıyor.

GAMEFRONT: DİRİLİŞ

Game Front

Eski PC oyuncuları GameFront'un kıymetini bilir. İnternet 2.0 boy göstermeden önce, oyunlarla ilgili ihtiyaç duyduğumuz tüm demo, yama, mod, trainer, save dosyaları, fragman ve ekran görüntülerini içeren başlıca site, 1999 doğum tarihli GameFront idi. Geçtiğimiz aylarda kardeş sitesi FileFront ile birlikte türlü sebeplerden kapılarını kapatarak hepimizi üzen GameFront, bu ay koca yürekli mod siteleri ModDB ve IndieDB tarafından satın alınarak, yeniden eski haline getirilmek üzere ayağa kaldırıldı.

Hâlihazırda site fonksiyonel, fakat eski günlerindeki kudretli miktardaki içeriğe kavuşması biraz daha zaman alabilir. Şu an ekip, sunuculardaki dosya yelpazesini genişletmek ve efsaneyi hayata döndürmek üzerinde uğraşmakta. Özlediyseniz bir uğrayın; site eskisi gibi görünmüyor ama bu değişecek.

Uzak Doğu Yakınlaşıyor

Birkaç yıl önce *Company of Heroes*'a bir mod olarak çıkmıştı *Far East War*. 1937 ile 1945 yılları arasında Almanya, Rusya ve ABD'nin de roller üstlendiği Pasifik Cephesi'nde Çin ve Japonya arasında geçen ve sıklıkla popüler kültürde üstünden geçilen savaşın değişik boyutları ve kendine has atmosferini içeren, her anlamıyla dolu dolu bir ek paket gibi oynandı uzun süreler. Bu ay ise Steam Greenlight'ta boy gösteriyor. *CoH* seviyor ve daha fazlasını istiyorsanız, modu şiddetle öneriyor ve desteğinizi esirgemeyin diyorum.



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

HER TÜRDE GÜZEL OYUNLAR ÇIKTI BU AY AMA İNSAN GEÇEN YILKİ RYO BOLLUĞUNU DA ÖZLÜYOR TABİİ. NE BATILI, NE UZAK DOĞULU, NE BİRİNCİ ŞAHIS, NE ÜÇÜNCÜ ŞAHIS, NE DE İZOMETRİK... TANIDIK İSİMLER YA DLC ÇIKARTIYOR YA DA AĞIR PAS GEÇİYOR BU YILI...

FPS (First Person Shooter)



Yeni

BIOSHOCK: THE COLLECTION
PC, PS4, X-ONE

Serinin üç oyunu birden, bütün tek kişilik DLC'leriyle birlikte, hem de bu fiyata! Üstelik ilk iki oyun görsel olarak da yenilenmiş, daha ne olsun? Serinin oyunlarını oynayanlar için pek yeni bir şey yok, biraz da bug'lı ama BioShock serisinden bahsediyoruz yahu! Oynamadıysanız bu paketi havada kapın!

Devil Daggers
PC
Yapısı çok basit ama inanılmaz heyecanlı ve inanılmaz korkutucu. Yılın gizli cevherlerinden.

Superhot
PC, X-One
Zamanın siz hareket ettikçe aktığı, hem stratejik hem de şiddetli bir yapım.

Far Cry Primal
PC, PS4, X-One
Primal, Far Cry formülünü baştan yazmıyor ama Taş Devri'nde geçen kaç açık dünya FPS var ki?

ArmA 3: Apex
PC
Çok pahalı ama devasa haritasıyla, bir sürü silahla, ekipmanla vs. ArmA 3'ü başka bir seviyeye çekiyor.

Doom
PC, PS4, X-One
Multi'yi boşverin, Doom'un eski kafa harala gürele tek kişilik tarafının psikopatlığı hiçbir şeyde yok!

Metroid Prime 2: Echoes (Klasik)
Wii, GC
Şimdinin FPS standartlarına göre müthiş uzun olmasına rağmen dolu dolu bir hikâye ve akan bir oynanış sunuyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE WITCHER III: BLOOD AND WINE
PC, PS4, X-ONE

Öyle bir genişleme paketi yapmış ki CD Projekt RED, adına The Witcher 4 deseler hiç itirazımız olmazdı. Savaşın yıkımının bulaşmadığı, nefes kesici güzellikteki Toussaint'ta yeri gelecek başta vampirler olmak üzere bir sürü tehditle mücadele edecek, yeri gelecek ev döşeyecek, yeri gelecek kart oynayacaksınız.

Overfall
PC
RYO-roguelike birleşimi, o çok sevdiğimiz sonsuz yolculuk hissini sonuna kadar yaşatan eşsiz bir yapım.

I Am Setsuna
PC, PS4, X-One
Beklediğimiz kadar şahane çıkmadı belki ama yine de çok tatlı. Eski kafa JRYO'lara özlem duyuyorsanız bir göz atın.

The Banner Saga 2
PC, PS4, X-One
Viking kültüründen esinlenen hikayesinin ve derin savaş sisteminin büyüsüne kapılmamak mümkün değil.

The Warlock of Firetop Mountain (Yeni)
PC
Tam figürlerle oynanan masaüstü FRP kafası. Oyunu size bir DM anlatıyor, o derece.

Fallout 4: Nuka World (Yeni)
PC, PS4, X-One
Eğer Fallout 4'ün aksiyonunu ve de enteresan tasarım tarzını seviyorsanız Nuka World'e bayılacaksınız.

Dragon Age: Origins (Klasik)
PC, PS3, 360
BioWare'in yeni dünyalar yaratmadaki şu yeteneğini tekrar görmeyi o kadar çok istiyoruz ki...

AKSİYON



Yeni

THE KING OF FIGHTERS XIV
PS4

KoF XIV hem yeni başlayanları hem de sıkı dövüş oyuncularını kucaklayan yapısıyla, sürüsüne bereket dövüşçüsüyle, keyifli hikâye moduyla, sağlam online altyapısıyla ve daha birçok özelliğiyle bir dövüş oyunundan bekleyebileceğiniz her şeyi sunuyor! Ama sadece PS4'te kalmasın lütfen...

Dark Souls III
PC, PS4, X-One
Seriye nokta koyan bu şahesere yalnızca tek bir şey denebilir: Yes, indeed...

Deus Ex: Mankind Divided
PC, PS4, X-One
Human Revolution'ın açtığı yoldan depar atarak ilerliyor. Deus Ex adına yakışır bir yapım.

ReCore (Yeni)
PC, X-One
Mükemmellikten uzak belki ama taş gibi dövüş sistemi ve özgün tasarımları için oynanır her şekilde.

Attack On Titan (Yeni)
PC, PS4, X-One, PS3, Vita
O şekil ekipmanlarla havada kıvrak hareketler yapıp Titan'ların ense traşını görmek istiyorsanız hemen dalın!

Tempest (Yeni)
PC
AC IV'ün deniz savaşlarını sevenlerden misiniz? Eksikleri yok değil ama yine de bu oyuna kesin göz atın.

Tekken 3 (Klasik)
PSX, Arcade
Az jetonumuzu yemedi meret. Yenileri de iyi güzel de 3 olsa yine oynarız. Eddy'i seçmek yok ama.

Legion çıktı diye demiyorum, en uzun süre oynadığın oyun hangisi acaba?

1. *Legion çıktı diye demiyorum ama World of Warcraft. Sırf ana karakterimde 702 gün, 19 saat harcamışım. - ESER*
2. *Kayıtlara göre konuşursam Street Fighter IV, 1100 saat. - VOLKAN*
3. *Maalesef Dota 2 ve tam 2508 saat oynamışım. Okulu neden sekiz sende bitirdiğimi şimdi fark ettim. - EMRE K.*
4. *Minecraft. 2000 saati görmüşümdür herhalde. İki yıldır çok azalttım ama, nihayet sıkıldım :) - EGE*
5. *Ben çok mu oynamışım ya? Hesapladım, tüm karakterlerle toplam 35 bin saat civarı WoW oynamışım. - BARAN*

Acaba önümüzdeki ay Oyungezer'in 9'uncu yaşını kutlamak için ne yapsak?

1. *Just Dance'i koruyup yanına Just Sing patlatmayalım mı? Kargalar kaçmasın mı? Gözler kanamasın mı? - HAZAL*
2. *Partilerin aranan adamını çağıralım mesela. Emrivaki yapalım. Geçen yıl yaptığım kurabiyeler hâlâ duruyorsa, onları yiyelim. - EREN O.*
3. *Pasta kesip bir dilim de şehir dışındaki sevdiklerimize göndersek :) - ESER*
4. *Şiir dinletisi. - BARAN*
5. *Buldum! 10. yaşında ne yapacağımızı düşünelim! *\o/* (Olmadı mı?) - M. İHSAN*

Hangi oyun firmasında ya da hangi oyunun yapımında çalışmak isterdin?

1. *Final Fantasy VIII. Ah o arkaplan tasarımlarını yapan kişiyle çalışabileydim... - TARIK*
2. *Firma değil ama firma gibi adam, Chris Avellone beni çırak olarak yanına alsa ya. - ONUR*
3. *Jonathan Blow'un yanına girerdim. Oyun yapmadığımız zamanlarda programlama dili geliştirirdik... Hayat bu be! - EREN O.*
4. *Eskiden olsa direkt Valve derdim. Hey gidi... - M. İHSAN*
5. *Yorum yok -_- - VOLKAN * *Crytek'te çalışan Volkan*

STRATEJİ



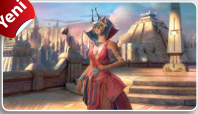
Total War: Warhammer
PC
Total War serisinin fantezi türündeki denemesi Total War: Warhammer "deneme" olmanın çok ötesinde! Creative Assembly kendini aşmış!



Hearts of Iron IV
PC
2. Dünya Savaşı dönemine ilgi duyuyor musunuz? Peki sizce bir oyun ne kadar derinse o kadar iyi midir? "Evet"se direkt dalın!



Worms W.M.D
PC, PS4, X-One
Çoook uzun zamandır bu kadar taze hissettiren, bu kadar övgü alan ve bu kadar oyuncu toplayan bir Worms görmemiştik.

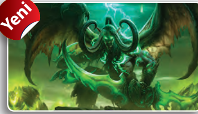


Master of Orion
PC
4x uzay stratejilerinin en gelişmişi değil ama türe yeni başlayanlar için harika bir giriş oyunu olmuş.



Medieval Total War
PC
Total War'un neredeyse bütün oyunları efsane ama bize biraz daha yakın olduğundan olsa gerek ayrı bir sevdik Medieval'i.

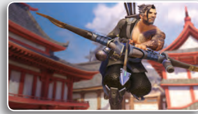
DVO & ONLINE



World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.



The Division
PC, PS4, X-One
Ubisoft'un "virüs kıyameti" sonrası oyunu The Division, arkadaşlarla birlikte oynamak için çok iyi bir seçim.



Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!



Destiny: Rise of Iron
PS4, X-One
Destiny'nin hikâyesi olduğunu, hem de bu hikâyenin çok güzel olduğunu hatırlatırken vuracak da bir sürü şey veriyor.



Everquest II
PC
Kendinizi gömecek, taşını sıksanız içerik çıkacak, arkadaş canlısı bir topluluğa sahip, ücretsiz bir DVO isterseniz hâlâ buralarda.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Redout
PC
Wipeout'un o hız olayını köklemiş tarzını PC'de yaşamak istiyorduysanız ahanda Redout size! Çok çılgın olmuş!



Dirt Rally
PC, PS4, X-One
Başka yarış türlerine benzemez ralli, çok farklı bir heyecanı vardır. Ve bu heyecanı Dirt Rally'den daha iyi yansıtanı yok!



Elite Dangerous
PC, X-One
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende uzun süre takılacaksınız.



Kerbal Space Program
PC, PS4, X-One
Ciddi kafa yoracağınız, astrofiziğe dair milyonlarca şey öğreneceğiniz ve bu sırada müthiş eğleneceğiniz modern bir klasik.



Test Drive 5
PC, PSX
İtiraf edelim, kazmalığı çoktu. Ama Viper'la son hız giderken Edinburgh'daki o yokuştan aşağı uçmanın tadını kim unutabilir?

AYIN ALTIN OYUNLARI



THE KING OF FIGHTERS XIV



WORLD OF WARCRAFT LEGION

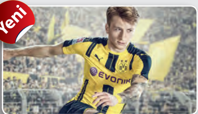
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Uygarlıklar kurulacak, zeplinler düşürülecek, aileler korunacak, danslar edilecek...

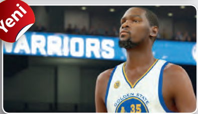
EKİM '16	
Syndrome	6 Ekim
Mafia III	7 Ekim
Five Nights at Freddy's: Sister Location	7 Ekim
Paper Mario: Color Splash	7 Ekim
The Silver Case	7 Ekim
Gears of War 4	11 Ekim
WWE 2K17	11 Ekim
Shadow Warrior 2	13 Ekim
Dragon Quest Builders	14 Ekim
Battlefield 1	21 Ekim
Civilization VI	21 Ekim
Just Dance 2017	27 Ekim
Dragon Ball: Xenoverse 2	28 Ekim
World of Final Fantasy	28 Ekim
Titanfall 2	28 Ekim
The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition	28 Ekim
KASIM '16	
Call of Duty: Infinite Warfare	4 Kasım
Football Manager 2017	4 Kasım
Moto Racer 4	4 Kasım
Fate/Extella: The Umral Star	11 Kasım
Dishonored 2	11 Kasım
Assassin's Creed: Ezio Collection	15 Kasım
Watch_Dogs 2	15 Kasım
Planet Coaster	17 Kasım
Killing Floor 2	18 Kasım
Pokémon Sun & Red	23 Kasım
Final Fantasy XV	29 Kasım



SANAT & SPOR



FIFA 17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni grafik motoruyla renklenen FIFA'nın oynanışı bu yıl yine daha iyiye gitmiş. Hikâye modu da hiç fena değil bu arada.



NBA 2K17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Güçlü bir rakibi olmayınca rehavete kapılır sanırsınız ama hayır, NBA 2K serisi yine muhteşem olmayı sürdürüyor.



Football Manager 2016
PC
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilikle SI Games takipçilerini yine memnun etti.

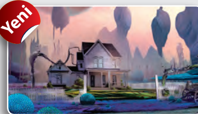


Just Dance 2016
PS4, X-One, Wii U, PS3, 360
Eski oyunların şarkılarını da sunan Unlimited özelliğiyle Just Dance 2016 sonunda tam olması gereken oyun olmuş.

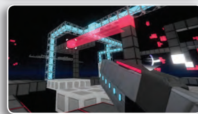


SSX
PS2
Steep gelmeden önce sayısız oyuncuya kış sporlarını sevdiren PS2 efsanesini bir kez daha analım.

MACERA & BULMACA



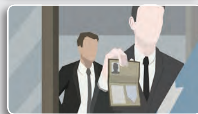
Obduction
PC
10 yılı aşkın süredir yeni oyun yapmayan Cyan Worlds birinci şahıstan oynanan macera oyunlarındaki kabiliyetini bir kez daha gösterdi.



Fabric
PC
"Dünyayı değiştirdiğiniz" yerli yapım Fabric zekice tasarlanmış bulmacalarıyla ve oyun mekanikleriyle oynayan istisnasız herkesin beğenisini kazanıyor.



Hue
PC, PS4, X-One
Tatlı tatlı kendini oynatan, dünyayı renklerle değiştirdiğiniz bir bulmaca-platorm. Gözlerini şenlendirmek isteyenlere.

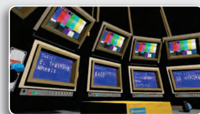


This is the Police
PC, PS4, X-One
"Hiçbir şey beni doğrularımdan vazgeçiremez" diyorsanız gelin bir de hiç yapmak istemeyeceğiniz seçimlerle dolu This is the Police'i deneyin.

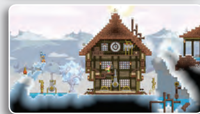


Phoenix Wright: Ace Attorney
PC, Wii, 3DS, DS, GBA
Değişik konseptiyle, enteresan hikâyesiyle, kolay oynanışıyla çok kişiye video oyunlarını sevdirmesiyle bilinir. İtirazı olan?

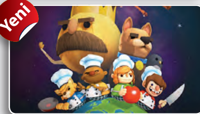
BİR GARİP OYUN



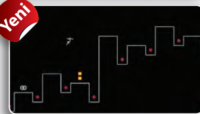
Quadrilateral Cowboy
PC
Cyberpunk teması hoşunuza gidiyorsa ve aradığınız şey Deus Ex değilse görüp görebileceğiniz en değişik puzzle oyunlarından biri sizi bekler.



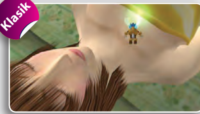
Starbound
PC
Starbound oyuncuları insanların neden No Man's Sky'ı bu kadar beklediğini anlamıyor. Kat kat iyisi zaten var.



Overcooked
PC, PS4, X-One
Arkadaşlarınızla mutfaktaki işleri bölüşün ve yemek yapın! Bazen de yanardağda yemek yapın! Bazen de yemek olun!



N++
PC, PS4
Çekirdek gibi bir şey. Küçük küçük binlerce bölümden oluşan çok hızlı bir platform. Bir de bakmışsınız 100 bölüm bitivermiş bile.



Mr. Mosquito
PS2
İnsanoğlu olarak sivrisineklerden pek hazzetmeyiz. O zaman biraz empati yapmak ve sivrisinek olup insan kanı emmek gerek.

VİZYON TARİHİ
18/11
2016

FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM

Hanım koş, Amerika'ya bir çanta dolusu canavar geldi!

HAZAL ÇAMUR

Fantastik Canavarlar Nelerdir, Nerede Bulunurlar? biz muggle'larla paylaşılan ve Hogwarts onaylı ilk kitabımızdı. Dünyanın en ünlü büyüzoologu Newt Scamander tarafından, beş kıta ve 100 ülke gezilerek hazırlanmış bu canavar rehberinin açılışında Dumbledore bir önsözle muggle ve büyücülere sesleniyordu. Üstelik kitap Harry'ye ait olan bir kopya olduğu için de Harry ve Ron'un kitap boyunca yazdığı komik notlar ve çiziktirmelerle doluydu. Hani YKY de Anadolu topraklarındaki muggle'lar için Türkçeleştirmişti, hatırladınız mı?

Şimdi diyorum ki, aynı isimle bir üçleme (tabii ilk filmin hasılatı karın doyurursa) beyazperdeye geliyor ve olay bildiğiniz gibi değil! Çünkü hiperaktif Newt Scamander'ın maceraları bize tek tek canavarları tanıtmayacak. Aksine o, uzun süren doğal hayattaki inzivasından sonra New York'un göbeğine gelerek Amerikalı büyücü ve muggle'ların (Amerikalılar *No-Maj* diyor) hayatını birbirine katacak.

Yönetmenliğini daha önce dört Potter filmi yönetmiş olan *David Yates*'in yaptığı ve senaryosu bizzat Rowling tarafından yazılan film,





1920'ler Amerikası'nda geçiyor. Ancak Amerikalı büyücüler ve sıradanların arası oldukça açık. Mesela İngilizlerin aksine, Amerikalı büyücüler *No-Maj* (no-mage'den türetilmiştir) dedikleri muggle'lardan uzak duruyor. Ne dostluk, ne evlilik... O derece. Bunun altındaysa Salem Cadı Mahkemeleri'nin korkusunun Amerikalı cadı ve büyücülerin üzerindeki etkisini yitirmemiş olması yatıyor. Ancak senaryoda ikinci bir Salem'i arzulayanlar da var. Bir *No-Maj* ve büyü düşmanı olan Mary Lou (Samantha Morton) karakterinin başı çektiği "Yeni Salem Hayırseverleri Cemiyeti"nin amacı açıkça bu. Onun karşısındaysa Amerikan Büyücü Topluluğu'nun otantik lideri Seraphina Picquery (Carmen Ejogo) var. Dahası, Newt'ün bir çanta dolusu canavarının ortada fink atmaya başlaması, birbirine giren seçim kampanyaları ve Amerikalı büyücüler arasındaki karmaşa büyüzooloğumuz Newt için belki de taşıyabileceğinden çok daha fazla! Şaka şaka, Newt Scamander diyoruz yahu.

Newt Scamander rolünde müthiş derecede başarılı oyuncu **Eddie Redmayne**'i göreceğiz. Fragmanlardan anlayacağınız üzere kendisi rolü adeta yaşıyor. Amerikalı bir seherbaz olan Percival Graves rolündeyse ünlü oyuncu **Colin Farell** var. DC Sinematik Evreni'nin Flash'ı **Ezra Miller** da detayları sır gibi saklanan, içine kapanık, seherbaz Graves tarafından kullanılan Credence rolünde. Bu arada Credence, Mary Lou'nun evlatlık oğlu. Ah, bir de Goldstein kız kardeşler var tabii. Tina (**Katherine Waterston**) ve Queenie (**Alison Sudol**) Amerikalı cadılar olarak Newt'e eşlik edecekler. Son olarak, Amerikalı cadı ve büyücüler *No-Maj*'lerden ne kadar uzak durursa dursun, Jacob (**Dan Fogler**) adlı *No-Maj*, Newt ile epey sıkı fıkı olacak. Hatta fragmanlardan gördüğümüz kadarıyla komik bir ikili olacaklar.

Bu filmle birlikte J.K. Rowling ilk kez Kuzey Amerika'nın Cadılık ve Büyücülük Okulu olan Ilvermorny'den bahsetti. Sonra da onu Brezilya, Afrika ve Japonya'daki okullar takip etti. Filmin Pottermore'a böyle de güzel bir katkısı oldu.

18 Kasım günü ilk fim vizyona giriyor. Asalarınızı, şapkalarınızı ve süpürgelerinizi şimdiden hazırlamayı unutmayın!

YÖNETMEN: David Yates **OYUNCULAR:** Eddie Redmayne, Colin Farell, Ezra Miller, Katherine Waterston

NEWT SCAMANDER KiMDiR?

★ Tam adı, Newton Artemis Fido "Newt" Scamander'dır. Newt, parlak ve renkli bir çeşit semenderdir. Artemis, Yunan av tanrıçası, Fido ise Latince "sadık" anlamındaki yaygın bir köpek ismidir. Soyadı olan Scamander da "salamander", yani "semender" çağrışımı taşımaktadır.

★ O bir Hufflepuff. Dahası, oyuncusu Eddie Redmayne de Pottermore'da bir Hufflepuff'mış.

★ Annesi o küçükken bir hipogrif beslemektedir. Newt'ün büyülü yaratıklara düşkünlüğü de böyle başlamıştır.

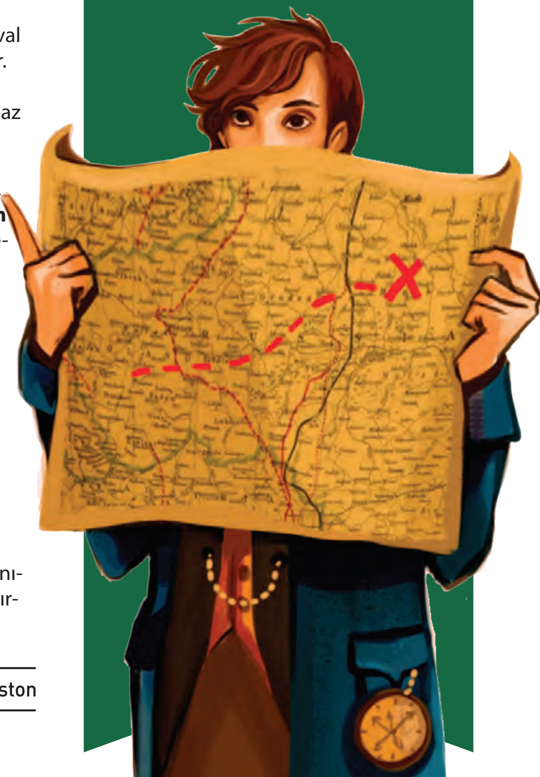
★ Kitapta Hogwarts'tan mezun olan Newt, filmde okuldan atılmış ve atılmasına Dumbledore karşı çıkmıştır. Atılma nedeniyse Hagrid ile aynı: İnsan yaşamını tehlikeli bir canavarla tehlikeye atmak.

★ Canavarların yanında insanlara kıyasla çok daha rahat hissetmektedir.

★ Merlin Nişanı sahibidir.

★ Sihir Bakanlığı'nda Ev Cinlerinin Yerleştirilmesi Dairesi'nde iki yıl çalışmış, Kurtadam Kayıtları'nın yaratılması işini sırtlamış, Ejderha Araştırma ve Kısıtlamaları Bürosu ile yoğun bir şekilde çalışmıştır. Ayrıca Deneysel Yetiştirme Yasağı da onun tasarısıdır.

★ Harry'nin eksantrik arkadaşı Luna ve eşi Rolf de birer büyüzoolog. Rolf ise Newt'ün torunu!



NETFLIX BİZİ UYUTMAMAYA AND İÇMİŞ!

Hem de artık Türkçe olarak

EREN ERYÜREKLİ

Bundan birkaç ay önce Türkiye pazarına giren Netflix, 22 Eylül 2016 günü Çırağan Sarayı'nda düzenlediği özel etkinlikle artık tamamen Türkçe olarak hizmet vermeye başladığını duyurdu. Türkçeleşen arayüz, bolca yerli içerik, %80 oranında Türkçe altyazı ve TL ile ödeme imkânı bu büyük güncellemeyle gelenler arasında.

Etkinlikte konuşan Netflix CEO'su Reed Hastings 20 yıl önce bu noktada olacaklarını hayal bile etmediklerini ifade ederek Netflix'in başarısının aldıkları risklerin ve doğru pazarlama stratejilerinin bir ürünü olduğunu belirtti. Yerel içeriğin öneminden bahseden Hastings özellikle yerli dizilerin yurt dışında tanınmasında da Netflix'in önemli rolü olacağını söyleyerek, yerelde Vodafone ve Vestel gibi firmalarla iş ortaklıklarını duyurdu. Benim tahminim yeni model Vestel TV'lerde bir Netflix aplikasyonu ve belli bir müddet ücretsiz üyelik gibi seçeneklerin olacağı. Vodafone içinse abonelere çeşitli avantajlar ve kampanyalar olacağı öngörülebilir.

Tabii konu Türkiye olunca işin ucu dönüp dolaşıp AKN durumlarına bağlanıyor. Hastings bunun için özel bir servis sağlayıcılığına soyunmayacaklarını ifade ederek "Netflix'in görüntü kalitesi internet hızınıza göre şekillenecek" dedi. Yani 3 kuruşa 5 köfte gibi bir durum söz konusu değil, herkes bağlantısı kadar kaliteli izleyebilecek. Var olan 3 adet üyelik planında 4K görüntü kalitesi üst sınır olarak görünürken, en düşük aylık ücret 15,99 TL olarak belirlenmiş. Malum korsan sitelerle mücadeledeyse sabırlı bir taktik izleyeceklerini belirtiyorlar.

Biraz da kendi tecrübelerimden bahsetmem gerekirse; öncelikle Netflix'i denediğim 3 platformda en iyi randımanı tablet ve telefondan aldım. Oralarda AKN devredeyken standart 720p çözünürlüğünde akıcı bir yayın alabildim ama aynısının PC için geçerli olmadığını söylemeliyim. Birkaç dizi ve belgesel haricinde hemen her şeyde Türkçe altyazı ve birçoğunda da seslendirme mevcut. Hint ve Güney Kore içeriklerinin bolluğuysa beni şaşırttı doğrusu. Ayrıca yerel yapımların bazılarının İngilizce dublaj ve altyazı seçeneğiyle gelmesi erişilebilirliklerini arttıracaktır.

Önemli bir konu da şu an Netflix'te hiçbir Disney içeriğinin bulunmaması (Indiana Jones filmleri hariç). Yani ne Marvel, ne Star Wars ne de Pixar filmleri mevcut. Bu büyük eksiklik, yapılan anlaşmayla Netflix'in Amerika'daki tek resmi Disney yayıncısı olmasıyla giderildi ama dünyanın geri kalanında ne olacağı şimdilik meçhul. İç yapımlara da ağırlık verecek olan Netflix'in %50 gibi büyük bir oranda orijinal yapıma sahip olmak için çalıştığı biliniyor. Türkçe içeriğe hevesi olmayanlarımız için "önerilenler" menüsünü temizlemek biraz sıkıntı olacak tabii ama ne diyelim, hayırlı olsun herkese şimdiden. Uykusuz gecelerde iyi seyirler.







DEATH NOTE FİLMİ DOĞRU YOLDA

Yapımcı/Yazar Jeremy Slater başka projelerle zaman çakışması yaşadığı için çıkmak zorunda kaldığı Netflix'in Death Note projesi hakkında oldukça olumlu sözler sarf etti. Ona göre yapım özgün materyalin ahlaki ikilemlerine oldukça sadık bir yapıda ilerleyecek ve gençlerin başrolünde olduğu bir Heat tadında olacakmış. Hatırlarsanız o filmde Robert De Niro ve Al Pacino'nun kıran kırana hırsız polis mücadelesini izlemiştik. Tabii buradaki taraflardan birinin doğaüstü güçleri olması işlerin rengini epey değiştirecektir. Doğrusu heyecanlandım şimdi yeniden. Film önümüzdeki yıl çıkacak.



SAM NEILL, JURASSIC WORLD 2'DE OLMAYACAK AMA...

Bir süredir ortalarda gözükmeyen usta aktör Sam Neill bir anda iki açıklama yaparak gündeme oturdu. İlki dinozor hayranlarını üzecek cinsten. Aktör, Jurassic World 2'de yer almayacak: "Açıkçası Dr. Grant'in onca travmadan sonra kendine gelebildiğine inanmıyorum. Ya paleontolojiyi bırakıp kendine başka bir iş kurmuştur ya da çoktan ölmüştür" diyerek seriye geri dönme ihtimalini ortadan kaldırdı gibi. Üzdün Neill Reyiz ne diyelim. Öte yandan kendisi Thor: Ragnarök'te kısa bir rolünün olduğunu da ekledi (sette olduğu 4-5 günün çoğunda yönetmene çay demlediğini belirtmiş). Jeff Goldblum'la birlikte sahneleri var mıdır bilemiyoruz ama ikiliyi Jurassic Park'tan yıllar sonra aynı filmde görecek olmak heyecan verici. 3. Thor filminin kadrosu bu son eklemeyle birlikte epey şenlikli oldu, gözümüz yollarda.



NEIL GAIMAN'DAN İSKANDİNAV MİTOLOJİSİ

Fantastik edebiyatın rock-starı Neil Gaiman yine şanına yakışır bir projeyle geri dönüyor. Üstat bu sefer İskandinav Mitolojisi öykülerini kendi üslubunca anlatacak. Mevzulara yabancı olmadığını Amerikan Tanrıları, Sandman ve Beowulf'tan biliyoruz. Buna benzer çalışmalarını daha önce Hansel & Gretel ve Uyuyan Güzel uyarlamalarında görmüş ve beğenmiştik. Kitap Şubat'ta İngilizce olarak raflara düşecek.

BATTLE ANGEL ALITA KADROSU TAMAM GİBİ

James Cameron yıllardır bir türlü çekmeyi başaramadığı manga uyarlaması Alita: Battle Angel projesini nihayet yönetmen Robert Rodrugiez'e emanet etmişti geçen aylarda. Rosa Salazar'ın Alita olarak seçilmesinin ardından Christoph Waltz ve Jackie Earle Haley de kadroya eklenmişti. Geçen yıl Deadpool'un karşısında Ajax olarak izlediğimiz Ed Skrein ise kadroya katılan son isim oldu ve şansını bu sefer de cyborg kızımızın karşısında deneyecek. Hazır Ghost in the Shell uyarlaması da umut vaat edici şekilde geliyorken Alita'ya ve arkasındaki James Cameron ismine güvenimiz tam. Geriye 2018'i beklemek kalıyor sadece.



ABRAHAM VAN HELSING



İNANCIN VE BİLİMİN KESİŞİM NOKTASINDA BİR YALNIZ SAVAŞÇI

EREN ERYÜREKLİ

İnsan doğasının kendini gerçekleştirmek, daha ileriye gitmek için bulduğu en somut yollardan biridir çatışma. Kendi hayatlarımızdaki sayısız mücadelenin o alevi yaratan tek bir kıvılcım, tek bir çatışmadan doğduğunu biliriz. Hayali karakterler de işte bu sayede içimize işler; onları böyle sevip kabullenir veya nefret ederiz. Çatışması olmayan, kendiyle ve dünyayla bir mücadelesi bulunmayan karakterin kalıcı olamamasının nedeni biraz da bu. Örneğin hemen herkes Dracula'yı ve onun kötücül yöntemlerini, planlarını bilir ve cazibesine kapılır ama zıddının gücüdür Dracula'yı bu kadar unutulmaz kılan. Zor ve meşakkatli yollarla öldürülebilir ancak ve bu zorluğa katlandığı için duyduğumuz saygıdır bu ölümsüz vampiri efsane kılan. Yani Dr. Abraham Van Helsing'e, karanlığın karşısına korkusuzca dikilen ışığa duyduğumuz hayranlıktır.

KARANLIĞA KARŞI MUKTEDİR OLMA SANATI

Bram Stoker'ın ölümsüz eserinde Dracula'ya karşı savaşan grubun akıl hocası, lideri ve koruyucusudur Dr. Van Helsing. Her ne kadar genel bir canavar ve vampir avcısı sıfatı üzerine yüklenmiş olsa da kendisi öncelikle deneyimli bir tıp doktoru, filozof ve ansiklopedik bilgi dağarcığıyla son derece yetkin bir bilim insanıdır. Fakat bu bilim insanı kimliği onun tek silahı değildir elbet. Çelikten iradesi, güçlü yapısı, kötülüğe karşı olan mukavemet gücü ve yürekten inançlı biri olması da badireleri atlatmasına çokça yardımcı olmuştur. Açık fikirlidir. Onu hem eski halk masallarından fırlamış yaratıkları modern insanlara açıklarken, hem de iletişim için telgraf kullanıp hipnoz yaparken görebilirsiniz. İnançlı bir Katolik olmasından dolayı ölmüş oğlunun yasını ömür boyu tutar ve delirmiş karısını boşamayı reddeder, zira ona göre gerçekte bir eşi olmasa da kilisenin buyruğu böyledir ve buna saygı göstermelidir. Vampirlere karşı savaşta ne sadece inanç, ne de sadece bilim yeterlidir. Bu melun varlıklarla mücadele edecek kişi iki tarafın silahlarıyla kuşanmalı ve elinden geleni yapmalıdır. Bu yaşlı Hollandalının çakmak çakmak yanan mavi gözlerinden akan zekâsı ve karizması Dr. Seward ve diğerlerine ilham verecek düzeyde güçlü olmakla beraber, arada bir İngilizceyi katletmeyi de ihmal etmez kendisi.



HER DEVRİN ADAMI

Van Helsing çağların ötesinde bir karakter ve yazıldığı 1897 yılından bu yana sayısız kez karşımıza çıktı. Hugh Jackman'ın aksiyon adamı canavar avcısından, Anthony Hopkins'in tedirgin edici müzmin bilgesine, oradan da yakışıklı anime karakterlerine kadar farklı yorumlara müsait bir karakter kendisi. Örneğin Martin Mystere'nin bir öyküsünde 1475 yılında bir vampire çevrilmiş fakat sonradan Dracula'yı öldürmeyi başarıp karanlık Londra sokaklarında Karındeşen Jack'in izini sürmüş, bir diğer macerada ise Marvel evrenine konuk olup Apocalypse'e yardım ederek Dracula'ya karşı savaşmıştır. Diablo stilindeki Adventures of Van Helsing oyununda onun oğlunu yöneterek karanlığın yaratıklarına karşı savaşmışlığımız da var. Egzantrik bir karakter olmanın ötesinde bilim ve doğaüstüne eşit mesafede durması onu her devrin adamı yapmış ve özü korunarak çok çeşitli versiyonlarının türemesine yol açmıştır.

Düşmanı her ne olursa olsun, metotları ne kadar vahşice çözümler içerirse içersin Van Helsing daima iyiliğin yanında olmuş, ahlaki motivasyonlarını koruyarak yanındakilerin de yoldan çıkmamasını sağlamıştır. Bu zamana meydan okuyan ihtiyarın maceralarından daha çok ekmek çıkar insanlığa.



VAMPİRLERE KARŞI SAVUNMA REHBERİ

+ İSKELET ANAHTAR
Dracula'nın, Londra'nın izbe yerlerindeki türlü zindanlarını ve şatosundaki bazı odaları açan bu maymuncuk benzeri anahtar, Helsing'in el becerisinin ne kadar gelişkin olduğunu bir kanıtı değilse nedir?

+ SARIMSAK
Bildiğiniz düz sarımsak. Vampirler onu pek sevmiyor ama insanlara da yoğurtsuz yemelerini önermiyoruz. Siz yine de bulundurun evde biraz. Hastalanınca yersiniz antibiyotik niyetine.

+ GÜMÜŞ HAÇ
Gümüş objeler çoğu doğaüstü varlığa iyi gelmediği gibi vampirleri de gıcık ediyor, özellikle haç şeklinde olduklarında. Mermi halinde de etkililer tabii.

+ KUTSANMIŞ EKMEK
Amsterdam'da okutulup üfletilmiş Katolik Kilisesi onaylı ekmek. Çevrenize kırıntılarını serptiğinizde vampirlere geçit vermeyen bir bariyer oluşturan bu kutsal ekmek taneleri dara düştüğünüzde en kral çözümlerden biri.

+ ALTIPATLAR VE GÜMÜŞ HANÇER
Karşınızda Dracula'nın mobları varsa onları hızlı yoldan halletmelik süper ikili. Her ne kadar altıpatların gümüş kurşunlarını temin etmek biraz zahmetli olsa da teke tekte hançer ve (varsa) muşta ile katliam yaratabilirsiniz.

+ ÜVEZ AĞACI MEYVESİ
Çocukken plastik borudan iğde üflediğim günlerdeki gibi bu minik meyveleri de ölümden dirilmiş yaratıkların kafasına gözüne atarak onları uzaklaştırabiliyorsunuz.

+ YABANİ GÜL DALI
Bunu vampirin tabutuna koyuyorsunuz ve arkadaşı hareketsiz kılıyorsunuz. Geriye sadece sersemleyen vampirin işini bitirmek kalıyor.

+ TAHTA KAZIK VE ÇEKİÇ
Bir vampirin işini bitirmek demek, tabii ki kalbine tahta kazığı çakıp kellesini de şutlamak demek. Kimin kalbine kazık çaksanız öte dünyayı boylar ama vampirlerde ayrıca etkilidir.

CEVABINI BİLEMEYEYECEĞİMİZ SORULAR

Hani bazen bir şey olur, bir soru sorulur ama bir şeyler yarım kalır. Havada asılı kalan bir soru işareti zamanla tozlanır, çürür, dökülür ama hiç çözülmez. Cevabı bilinmeyen bir soru vardır orada ve belki de asla bilinemeyecektir... İşte o soruları toparladık bu ay.



JOKER'İN AĞZININ ÇEVRESİNDEKİ YARALAR NASIL OLDU?

Nolan'ın yönettiği The Dark Knight filmindeki unutulmaz Joker tiplemesi, farklı zamanlarda yüzündeki yaraların nasıl olduğuyla ilgili farklı hikâyeler anlatır. "Bunların herhangi biri gerçek mi yoksa hepsi uydurma mı?", "O yaralar aslında nasıl oldu?" sorularının gerçek yanıtlarıysa bir muamma.

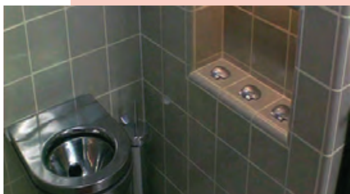


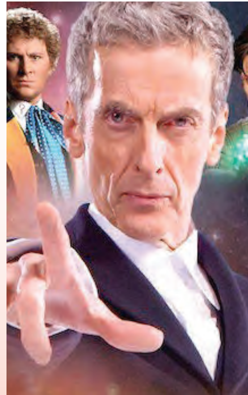
O TOPAÇ DEVRİLİYOR MU?

Gene Nolan'ın unutulmaz filmlerinden biri olan Inception'ın son sahnesinde başkarakter Dom, rüyada mı yoksa gerçekte mi olduğunu anlamasını sağlayan topacı çevirir. Topaç döner, döner, bir an devrilir gibi olur ve... film biter. O sonun aslında mutlu bir son mu, yoksa koca bir aldatmaca mı olduğu bilinmezi sonsuza kadar seyirciyi çıldırtacaktır.

ÜÇ İSTİRİDYE KABUĞU NASIL KULLANILIR?

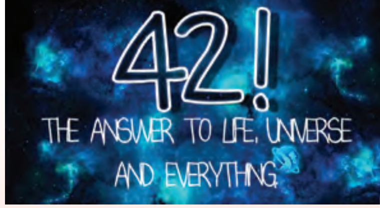
1993 yapımı Demolition Man filminin asla açıklığa kavuşmamış bu sahnesinde, 1996'da dondurulan polis John (Sylvester Stallone) 2023 yılında yeniden çözüldükten sonra tuvalete gider ama tuvalet kağıdının olması gereken yerde sadece üç tane istiridye kabuğu vardır. Daha sonra tuvalet kağıdının bitmiş olduğunu söyleyince odadaki herkes güler ama o istiridye kabuklarının nasıl kullanılacağı bir sır olarak kalır.





DOCTOR WHO'NUN GERÇEK ADI NE?

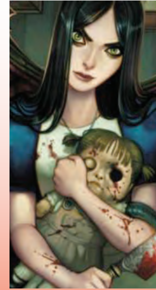
Aslında belki de bunu bilmememiz daha iyi olur zira Doctor'un gerçek adının zaman lordlarının geri dönmesi için gerekli sinyal olduğu söylenir. Gene de insan merak ediyor işte.



42'NİN SIRRI NE?

Otostopçu'nun Galaksi Rehberi çok çılgın bir bilimkurgu klasiği olmasının yanı sıra zekâ fışkıran esprilerle de dolu bir kitap. "Hayat, evren ve her şeye dair en önemli soru"yu cevaplaması için yapılmış bir süper bilgisayar, cevabı bulmak için tam 7.5 milyon yıl boyunca aralıksız çalışır ve nihayet cevabı yapıştırır: 42. Peki ama soru neydi?

ALICE GERÇEKTEN DELİ Mİ?



Alice Harikalar Diyarında'nın arada kaçak yapan bir zihinden geçirilmiş hali gibiydi American Mcgee's Alice ve Alice de tam olarak bu sebeple Rutledge Tımarhanesi'ne kaldırılıyordu. Ama...

PULP FICTION'DAKİ ÇANTANIN İÇİNDE NE VAR?

Allah aşkına biri cevaplasın bunu! O altın gibi parlayan, görenlerin ağzını açık bırakan, Vincent'la Jules'ün başına bu kadar iş gelmesine sebep olan o süssüz, siyah çantanın içindeki neydi? Ne var o çantada?!

G-MAN ASLINDA KİM?

Bu madde aslında artık tamamen bitmiş olan umutların da tescilidir. Zira belki olur da bir gün Half Life 3'ü görecek olursak cevabını öğrenebileceğimiz bir soru bu ama nerede? G-Man, hakkında onlarca teori bulunan ama asla emin olunamayan bir karakterdi.





SAMUS ARAN HEP KADIN MIYDI?

Soru ilk bakışta ilginç gelebilir ama şöyle düşünün, 1986'da çıkan ilk Metroid oyununda Samus zırhını hiç çıkarmadı ve asla cinsiyetiyle ilgili bir imada bulunulmadı. Exo zırhının içerisindeki karakter başlangıçta bir erkek olarak düşünülmüş, sonradan bir pazarlama hilesiyle değişikliğe uğramış olabilir ve bu güçlü bir ihtimal.

HANDSOME JACK'İN GERÇEK YÜZÜ NASIL?

Garip bir mizah anlayışı olan çılgın bir kötü adam ama yüzü daima bir maskenin ardında gizleniyor. Adı Yakışıklı Jack. Ama gerçekten yakışıklı mı yoksa bu da kandırmacalarından, laf oyunlarından biri mi asla bilemeyeceğiz.





INHUMAN #1 YENİDEN DOĞUŞ

HANGİNİZ INHUMAN?

Marvel evreninde son zamanlarda adı fazlaca geçen Inhumans, nihayet dilimize çevrildi. Sinematik evrende iş yapar mı kısmı çoktan "tabi be oğlum" kıvamına gelen Zalımlarımız (tamam bu şakayı bir daha yapmayacağım, söz) okurlardan tam not almıştı zaten. Eee Agents of Shield'da izleyiciyi memnun edince sinematik evrende bir Guardians of the Galaxy etkisi yaratacak bence. Süper insan, mutant derken şimdi de yeni dostlarımız Inhumanlara bir bakalım. Stan Lee ve Jack Kirby tarafından yaratıldığını bir belirtelim önce. Milyonlarca yıl önce insanlar daha mağaralara geyik falan çizerken Kree adında uzaylı bir ırk tarafından deneylere maruz kalır. Zamanla homosapiens'den daha hızlı evrimleşen Inhumanlar artık aramızdadır. Kısaca Inhumanların tarihi böyle başlıyor. Gerekli Şeyler tarafından basılan Inhuman'da; insafsız tiranımız Thanos yüzünden Inhumanların kralı Black Bolt, evleri olan Attılan'ı yok etmek zorunda kalıyor. Ama Black Bolt'un daha büyük bir planı var. Zira içimizde saklanan Inhumanlar Attılan'daki patlamayla yayılan bir gaz sayesinde açığa çıkıyor. Tahmin edersiniz ki bu durumdan hoşlanmayanlar var ve bazı kimselerse bunu kendilerine bir silah olarak kullanmaya çalışacaklar. Bu durum karşısında neler yapacağı çok mühim olan Inhumanların kraliçesi Medusa ise ailemizin süper kahramanları Avengers'la omuz omuza çarpışacak. Inhuman dünyasına adım atmak için biçilmiş kaftan olan bu seri tüm Marvel evrenini ufaktan şekillendiriyor. **–Emre K**

EDİTÖRÜN NOTU: Hazır sinematik evrende boy göstermeden ortamlara hâkim olmalık bir seri.

★★★★☆

OLD MAN LOGAN VOLUME 1: BERZERKER

İŞLEYEN ADAMANTİYUM IŞILDAR

Vision hakkındaki görüşlerimi belirtirken söylediğim gibi, Marvel'ın ANAD döneminde doğru dürüst pek az seri var, nitekim bu ay da bir başkasına geldik: Old Man Logan. Moon Knight ve Extraordinary X-Men serileriyle beraber, İhtiyar Logan'ın yazımını da üstlenen Jeff Lemire, aslında Süper Kahraman hikâyelerinden ziyade Essex County ve Underwater Welder gibi bağımsız eserleriyle ün kazanmış bir yazar. Brian Michael Bendis'in Secret Wars için yazdığı Old Man Logan hikâyesinin kaldığı yerden alıyor senaryo yumağını, başlıyor örmeye. Bilen bilir, Avengers'dan X-Force'a her yerde karşımıza çıkıp bir yandan da mutant okulunun müdürlüğünü yapan, her an her yerde bir karaktere dönüşmüştü Wolverine. Hugh Jackman sağ olsun her yerden fırlayan yakışıklı jöne dönüşmeden önce daha yaşlı, daha huysuz, çirkin ve epey de babacan bir tiplemeydi. Balonu da şişip şişip Death of Wolverine hikâyesinde patlamıştı. OML, yaşadığı şeyler yüzünden yaşlandıkça acımasızlaşmış kahraman tiplemesinin harika bir örneği olmuş. Kötülerin güç birleştirmesi durumunda işlerin nereye varabileceğini kendi dünyasında gören Logan, olacakları engellemek adına acıma duygusundan hepten feragat ediyor ve OML çıkan işler arasında ilk üçe yerleşiyor. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Eski Wolverine'i özleyenler işi gücü bırakıp gelsin; kavga var! ★★★★★





EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: John Carney **OYUNCULAR:** Ferdia Walsh-Peelo, Mark McKenna, Lucy Boynton **IMDb NOTU:** 8,1

SING STREET

Bazı hayaller bir altı telli kadar yakındır

Farz edelim ki birine âşık oldunuz, onu nasıl etkilemeye çalışırdınız? Paranız varsa seçenekler yoluna gül yaprakları dökmekten, pahalı hediyeler almaya veya hiçbir masraftan kaçınmadığınız çılgın tatillere kadar çoğalabilir. Peki ya beş parasız ve liseliyseniz, ayrıca elinizde sadece A-ha'dan *Take on Me*'yi şöyle böyle söylemeye yetecek kadar vokal yeteneğiniz ve o an uydurduğunuz hayali müzik grubunuz varsa ne yaparsınız? Ha bir de İrlanda gibi sıkıntılı bir yerdesiniz son olarak.

Tabii ki gerçek bir grup kurarsınız!

Sing Street'in konusu aşağı yukarı böyle bir şey işte. Ailesinin ekonomik sıkıntılarından ve boşanma arifesinde olmasından dolayı Katolik esaslarına bağlı daha ucuz bir liseye yerleştirilen Conor'ın, bu hayalini gerçekleştirme öyküsünü anlatıyor SS. Okul kendisini fena halde darlamıyormuş gibi bir de ona bulaşan tiplerle uğraşması gerekir Conor'ın, zaten başı dumanlıdır ve önceleri sadece sevdiği kıza ulaşmanın bir yolu olan müzik zaman içinde büyüyüp, kendini keşfedip dışa vurma yöntemine dönüşür. Sadece onun da değil, oradan buradan toparladığı ve derme çatma imkânlarla müzik yapmaya çalışan yaşıtı gençlerden kurulu grubu da onunla birlikte gelişip hayatlarına anlam katma çabasına girerler.

Tüm bunlar o kadar akıcı ve eğlenceli bir kurgu içinde verilmiş ki izlerken resmen içim ısındı. 80'lerin çılgın atmosferinde geçen film, dönemin çoğu önemli müzisyeni ve grubuna saygı duruşunda bulunmayı da ihmal etmemiş. *The Cure, Duran Duran, Dawid Bowie, Depeche Mode* gibi isimler genç Conor'ı etkiliyor film boyunca, onu biçimlendirip değiştiriyor.

Tüm bu şamatanın arasına özellikle Conor'ın ağabeyi Brendan ve esas kızımız Raphina üzerinden çok güçlü ve rahatlıkla bağ kurulabilecek dramatik kısımlar da serpiştirilmiş. Dönemin hızlı tüketime geçiş yapan hiperaktif dünyasına direnen İrlanda'nın bunalımlı profili Conor'ın ailesi üzerinden gerçekçi bir şekilde verilirken, müzikli kısımların hayalle gerçeği harman etmesi tesadüf değil. O dönemin gruplarına has çılgın video kliplerin neden öyle olduğundan tutun da müziğin yaşamı ne kadar güçlü şekillendirebilen bir güç olduğuna kadar değişen birçok noktaya değinmiş yönetmen Carney.

Filmde haykırarak güldüğüm çok oldu (özellikle Riddle of the Model'ın amatörlükten yıkılan klibine). Yer yer hüzünlendim de biraz. Hatta farkında olmadan tüm filmi yüzümde bir tebessümle seyrettiğimi de bittikten sonra ağrıyan yüz kaslarımdan anladım. Son olarak Metal Gear serilerinin yaratıcısı Hideo Kojima'nın filmi 2016'daki en sevdiği yapım olarak ilan ettiğini de hatırlatayım. Reyiz diyorsa var bir bildiği.

Gençliğin saf romantik hayallerine karşı gerçeklerin sert ruhsuzluğunu koyan filmi bitirdiğinizde iyi hissedeceğinizi garanti ediyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: Müziğin birleştirici gücüne şahit olmayı ne çok özlemişiz meğer. ★★★★☆

MÜZİKLE BÜYÜMEK



DIRTY DANCING *(1987)*
İsmi gerçekten de "Baby" olan saf ve zengin kızımız, ailesiyle yaz tatili için geldiği kampta ortamın serseri yakışıklısı, dans eğitmeni ve dönemin kızlarının gözdesi Patrick Swayze ile dans öğrenmek ayağına işi pişirir. Tabii aile baskısı, eski sevgililer filan işin içine girdikçe büyüme öyküsü de şekillenir. Dönemin en popüler danslı müzikli filmlerinden olan yapım halen cazibesini koruyor.



ALMOST FAMOUS *(2000)*
Hevesli liseli gazeteci William Miller'ın hayatı patladı patlayacak bir rock grubunun turnesini belgeleyeceği yolculuk esnasında 180 derece değişir. Cameron Crowe'un usta işi filmi kendi gençliğinde Rolling Stones dergisi için yaptığı "saha çalışmalarına" dayanıyor.



DETROIT METAL CITY *(2008)*
Herhalde Japonlar hariç hiç kimse, İsveç popu yapacağım diye yola çıkıp bir death metal grubunun aykırı solisti olan gencin hikâyesini düşünemezdi. Negishi'nin gitgelleri izleyeni kırıp geçirirken özellikle metal şarkıların çok sağlam olduğunu söylemeliyim.

○ **YÖNETMEN:** Jon Favreau ○ **OYUNCULAR:** Neel Sethi, Idris Elba, Bill Murray, Ben Kingsley ○ **IMDb NOTU:** 7,6



THE JUNGLE BOOK

Görsel efekt teknolojisi artık öyle bir noktaya geldi ki komple bir National Geographic belgeselini stüdyo ortamında çekebiliyor Hollywood amcalar. Klasik Disney çizgi-filminin yeniden yapımı olan The Jungle Book bize bunu gösterip çenemizi yerlerden toplatmanın haricinde, natüralist öyküsünü de temiz bir şekilde anlatmayı beceriyor. Hayvanlar tarafından büyütülen insan çocuğu Mowgli'nin neşeli ve şen şakrak macerası bu versiyonda biraz daha geliştirilip karanlıklaştırılmış ve türler arasındaki farkların gerçekte ne olduğuna, bizi neyin insan yaptığına dair sorular sağa sola serpiştirilmiş. Daha iyisini başka yerde görmediğim dijital hayvanlarsa eve al besle tatlılığında (kaplan hariç tabii), hani yaşım küçük olsa inanılmaz etkilenirdim bu görsellikten, o denli iyi bir iş çıkarılmış. Nihayetinde bu bir çocuk filmi ve öykü olarak da çok sürprizli bir durum yok. Fakat hem teknolojinin ulaştığı son noktayı görmek, hem de iyi hissettiren keyifli bir seyirlik olması açısından çoğu ruhsuz aksiyon filmine tercih edilebilecek bir yapım Ormanın Kitabı. Ayrıca başka nerede Christopher Walken'ı dev bir orangutan olarak şarkı söylerken görebilirsiniz ki? **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Teknolojik şovun eserin kalbini öldürmemesi filmin en büyük erdemi. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Nicolas Winding Refn ○ **OYUNCULAR:** Elle Fanning, Christina Hendricks, Keanu Reeves ○ **IMDb NOTU:** 6,6

THE NEON DEMON

Geçen ay ballandıra ballandıra anlattığım Synthwave türü müziğin popüler kültürde kendisine geniş yer bulmasını sağlayan Drive filminin yönetmeni Nicolas Bey'e iki çift lafım olacak: Tamam, görsel stilin muazzam, renkler şekiller almış yürümüş. Cliff Martinez'in müziklerinde de sorun yok, hatta Elle Fanning bile elindeki iki satır senaryoya göre fena oynamamış. Lâkin top modellik dünyasında geçen bir gerilim filmi kâğıt üstünde her nasıl duruyorduysa bize gelen kısım o kadar iyi olmamış hocam. Hani evet, kadınların güzellik yarışı, kıskançlık, haset vb. mevzular var, ucundan estetik felsefesine de şöyle bir göz kırpılmış ama hani karakter gelişimi? Nerde çatışma? Nerde hikâyenin odağı? Hatta son yarım saatinde filmin resmen "şirazesi kayıp" başka bir şeye dönüşüyor ve o dönüştüğü şeyin anlamını da ben çözemedim açıkçası. Hele o finaldeki sahne... Iyyy yani. Uzunca ve cafcaflı bir video klip çekmiş abimiz, fakat "maalesef ruhu yok." **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Yarısından sonra baş aşağı düşmese iyi bir seyirlik derdim, ama şu haliyle direkt çöp. ★★☆☆☆







○ **YÖNETMEN:** Justin Lin ○ **OYUNCULAR:** Chris Pine, Zachary Quinto, Karl Urban, Simon Pegg ○ **IMDb PUANI:** 7,4

STAR TREK BEYOND

Gümbür gümbür olmasa da hayranlarına tek fragmanla etkili bir şekilde ulaşan Star Trek Beyond, vizyon tarihinden kısa bir süre sonra Blu-Ray olarak karşımızda. Star Trek efsanesini en son filmi olan Beyond'da USS Enterprise'ın mürettebatı son Fast and the Furious'lardan tanıdığımız **Justin Lin**'e emanet. İlk açıklandığında hayranların yüreğine biraz korku salan Lin, aslında çoğu serinin devam filminden daha temiz bir iş çıkarmış. Senaryo ekibinde bulunan Doug Jung ve Simon Pegg'de serinin hayranlarını yarı yolda bırakmamışlar, dizinin bir bölümünü andıran kurgu eğlenceyi ve birlik beraberlik hissini karmaşık kumpasların önüne koyarak gayet doğru bir adım atıyor. Geneli gayet başarılı olan Star Trek Beyond, ilk iki filmi gibi güçsüz kötü adam durumundan sınıfta kalabilir. Üç filmdir gayet kuvvetli oyuncular tarafından canlandırılan Star Trek kötüleri yine zayıf, yine yeterince kötü değil. Neyse ki bu zayıflık işin komedi macera kısmına yansımamış, oralar gayet sağlam ve eğlenceli. Özellikle Atılgan mürettebatının sürekli birbiriyle didişmesi serinin ruhuna çok yakışmış. Gişe filmi için biraz zayıf gözükse de Star Trek Beyond kendi külliyatının hakkını veriyor. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Şakayla karışık aksiyon ve Beastie Boys seven herkes izlerken pek eğlenecek. ★★★★☆





YENi DiZi

EMRE KARAOĞLU

YARATICILAR: Wally Pfister **OYUNCULAR:** Peter Serafinowicz, Griffin Newman, Valorie Curry **IMDb PUANI:** 7,4

THE TICK – REBOOT

Onun görevi kötülerin kötülüğünden şehri korumak

Kablolu TV çocukları Nickelodeon'un gitmesiyle yaşadığı üzüntüyü Fox Kids'le unutmuştu desem yanlış olmaz sanırım. Tabii arada sırada özlem duyuyorduk Nick'in çizgi dizilerine ama sağ olsun Fox Kids başka hiçbir şeyin dindiremeyeceği bir sızıyı büyük ölçüde kesmişti o dönem, iyiydik. Alıştığımız, daha doğrusu yeni tanıştığımız o absürt mizah yerini *X-Men*, *Spider-Man* gibi kült animasyon serilere yavaş yavaş bırakırken bir anda *Eeek the Cat*, *Çılgın Korsan Jack* (*Mad Jack the Pirate*), *Kene* (*the Tick*) gibi absürtlüğün dibine vuran yapımlarla kafamız açılmaya, mizah eşiğimiz seviye atlamaya devam ediyordu. İşte o döneme yetişenlerin hayatına giren sıra dışı çizgi roman karakterleri Kene, yancısı Arthur, Amerikan Hizmetçisi, Denizkestanesi Adam ve diğerleri sanıyorum ki şu tarihe kadar hiç kimsenin aklından çıkmamıştır.

2001 yılında başlayan ve sadece bir sezon süren, Patrick Warburton'un Kene'ye hayat verdiği *live action* seri çizgi dizinin hikâyesine yakındı, epey de başarılıydı. Sonra sessizce ortadan kayboldu dizi. Kene unutulur gibi oluyordu belki de ama sinema ve dizi dünyasında esen reboot fırtınası dostumuz dev mavi böceği de gözden kaçırmadı. Dizi sektörüne *Zombiland* gibi başarısız projelerle balıklama dalan Amazon; *Mozart in the Jungle*, *Transparent* gibi serilerle aldığı ivmeyi bu sene daha da hızlandırmak ve rakiplerine yetişmek istiyor gibi. Bu amansız dizi savaşlarında elindeki üç büyük silahından biri olan The Tick'in pilot bölümü yayınlandı ve izleyicilerden geçer not aldı (Kene'nin kostümü hariç). Pilot gerçekten keyifliydi, beynini kaslarından daha az kullanan bir süper kahramanın şehri, yardımcısı, düşmanı ve seyircisiyle tanışması için yeterli bir bölümdü (yine kostümü hariç). Derken projenin sıfatı bir anda değişti. Seri olarak planlanan The Tick, televizyon filmi olarak fişlendi ve yaklaşık otuz dakikalık bir bölümle sevenlerini ya yarı yolda bıraktı ya da daha güçlü bir serüvene hazırlamak için yolunu yaptı.

Hevesimi ciddi anlamda kursağımda bırakan (bu arada kursak sadece kuşlarda ve böceklerde bulunan bir bölgeymiş) otuz dakikalık The Tick için gerekli zemin hazırlanmış durumda bence. Shaun of the Dead'den tanıdığımız İngiliz oyuncu Peter Serafinowicz rolüne yakışmış. Şu anda seri devam edecek mi yoksa the Tick sayfası Amazon için kapanmış mıdır bilemiyoruz ama mavi dostumuzun kötüleri ahkam keserek pataklamasını görmeyi gönülden istiyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: İzninizle şunu da eklemek istiyorum: Kaşııııııkkk!! ★★★★☆

ONLARI DA ÖZLEDiK

The Tick'le nabız yoklayan yapımcıların dikkatine: Biz bu serileri de özledik! Artık live-action mı olur, yoksa yeni bir animasyon serisi mi gelir bilmiyorum. Orasını da siz düşünüverin.

HEY ARNOLD!
Arnold'ın mütevazı hayatı ve her bölümde şehrin ayrı bir sorunuyla uğraştığı olaylar günümüz şartlarında her iki formatta da iş yapar. Hatta yaşça büyümüş bir Arnold'ın maceralarına da kimsenin hayır diyeceğini sanmıyorum.

CATDOG
Çoğunluk Rocko'nun Modern Yaşamı'nı buna tercih etse de CatDog'un sınırları zorlayan mizah anlayışı da zamanına göre oldukça uçarıydı. Yarısı köpek yarısı kedi olan bir karakter fikri zaten yeterince komikken bunların zıt karakterde olmaları ve sürekli absürt durumlara düşmeleri hiçbir zaman sıkıcı olmadı.

AAAHH!!! REAL MONSTERS
Tamam, belki sonradan gelen Monster Inc. Canavarlar Okulu temasını fazlasıyla yormuş olabilir. Ama Krumm'un salak salak hallerini, Ickis'in şapşallıklarını ve bunların arkasını toplayan Oblina'yı şahsen bayağı özledim. Güncel teknoloji sayesinde uzun metraj 3D animasyonu olsa tadından yenmez.



Spoiler!

YÖNETMEN: Sam Esmail OYUNCULAR: Rami Malek, Christian Slater, Portia Doubleday YAYINLANDIĞI KANAL: USA Network IMDb NOTU: 8,7


2. SEZON FİNALİ

MR. ROBOT

Bu ve geçtiğimiz yazın en güzel televizyon olaylarından biri bence Mr. Robot. Bu yüzden neredeyse iki ayda bir buralarda kendisiyle ilgili bir şeyler okuyorsunuz. Bir de, en son Rami Malek Emmy ödülüne layık görüldü ki bu da tesadüf değil elbet. Ayın 22'si itibariyle sevenleri arasında sürekli tartışılagelen ikinci sezonu tamamladık. Ne mi düşünüyorum? Her ne kadar başlarda dizinin durağan olduğundan şikâyet edildiyse de özellikle son üç bölümde yapboz parçalarının ustalıkla birleştirilmesiyle, başta sistem eleştirisi şeklinde olan mevzu iyiden iyiye "filler tepişir, çimler ezilir" mottosuna tutundu. Evet, geçen sezonun sonundaki Price ve Whiterose sohbetiyle de ima edilmişti bu. Ama şimdi, ikinci sezon finali itibariyle neredeyse eminiz: Düzene karşı savaştığını sanan kahramanların aslında büyük bir iktidar oyunundaki taraflardan bir diğerinin maşasına dönüşmesi ve bunun psikiyatrik bedellerini anlatma derdi hâkimdi bu sezona. Ayrıca bir önceki sezon finaliyle enfes bir paslaşmayla, Tyrell dönecek mi dönmeyecek mi sorusuna da kesin ve doyurucu bir yanıt veriyor son bölüm. Özellikle hikâyenin geldiği nokta yanında kaliteden milim ödün vermeyen sinematografi, başarılı oyunculuklar, şahane müzik kullanımı ve finaliyle, 2. sezon olmuş bence. **-İhsan A.**

EDİTÖRÜN NOTU: 4. ve 5. bölüm itibariyle homurdanmalar başladı, 7 ve 8 "anam n'oluyoz" dedirtti, ama sonunu güzel getirdi Mr. Robot. ★★★★☆

YARATICILAR: Carlo Bernard, Doug Miro, Chris Brancato OYUNCULAR: Wagner Moura, Boyd Holbrook, Pedro Pascal YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix IMDb PUANI: 8,9

NARCOS

Sanırım en çok sevdiğim proje türü izlendikten sonra beklenti yaratan türden olanlar. Öyle yayınlanan fragmanlarıyla, oyuncularıyla "off nasıl deli projeyiz bayılacaksınız" diye bağıran değil de, "bir izleyin bakalım sonra seversen devam edersin" diyen projelerden biri bence Narcos. Sessiz sedasız piyasaya çıkan seri geçtiğimiz sezon izleyicilerin gönlünü kazandı (en azından öyle gözüküyor), ardından heyecanla yeni sezonunu bekler hale getirdi. Oyunculuk, dönem aktarımı, müzikler, çekimler, hikâye, akıcılık gibi genel kriterleriyle dört dörtlük bir dizi. İkinci sezonda da çıta aynı seviyede devam ediyor. Hatta bazı sahnelerde çıta aya kadar çıkıyor diyebilirim. İkinci sezonda ne olacağı aşağı yukarı belli zaten (yani merak edip Escobar'ın öyküsüne bir göz gezdiren herkes için belli) ne yapacaklar acaba senaryo mu olacak devamı yoksa gerçeğe dayalı ilerleyecekler mi soruları elbette oluşuyor zihinlerde ama şahane bir sezon daha hakkıyla bitiyor bundan emin olun. Escobar'ın küçük oğlan seride her ne kadar açıklar ve yanlışların olduğunun altını çizse de unutmamak gerekiyor ki bu bir belgeselden çok bir dizidir. Kendi içinde sağlıklı bir bütünlüğe sahip olan Narcos ikinci sezonuyla sağ gösterip sol vuruyor. **-Emre K.**

2. SEZON



EDİTÖRÜN NOTU: Seri devam edecek dostlar. Spoiler vermeyeyim diye pek detaya girmedim ama Narcos gümbür gümbür önümüzdeki yılda da bizlerle. ★★★★☆

HABER

AMERİKAN TANRILARI KADROŞUNA TANRI'NIN OĞLU DA DÂHİL OLDU



Neil Gaiman'ın başyapıtlarından sayılan Amerikan Tanrıları da dizileşen eserler arasında. Kadro genişler ve kitaptaki eskiyle yeni tanrılar oyuncularına kavuşurken, ilginç bir karakter dahil edildi projeye: İsa Peygamber. Kendisi kitapta yer alan bir karakter olmamasına rağmen, dizide kendisine geniş bir yer bulacak. Oyuncusu da belli! Lost'un Daniel Faraday'ı Jeremy Davies, İsa Peygamber olarak Amerikan Tanrıları kadrosuna resmen katıldı. Dizinin çıkış tarihi 2017 olarak görünmeye devam ediyor. **–Hazal**

LOST BOYS DA DİZİSİ YAPILAN FİLMLER KERVANINA KATILIYOR



Kiefer Sutherland henüz 24 ile ekranları, Big Boss olarak da konsolları ele geçirmemişken genç kızların kalbini çalan bir vampirdi. 1987 yapımı Lost Boys'taki karizmatik pozları birilerinin aklına gelmiş olacak ki Warner Bros çatısı altında 7 sezonluk bir dizi tasarlanmış bile. American Horror Story tarzında antoloji serisi olacak yapımın her sezonunda 10 yıllık bir dönem işlenecek ve ölümsüzlüğün ne olduğu sorgulanacak(mış). Eh hazır 80'ler nostaljisi tavandayken neden olmasın? **–Eren E.**

C. SERPİL ULUTÜRK

NICK CAVE AND THE BAD SEEDS
SKELETON TREE



Kâhin Şiirler

Nick Cave büyük bir şair. Daima aklın karanlık sokaklarında dolaşan ve genellikle de o sokaklarda henüz farkında olmadığınız bazı kapıları aralayan şiirlerin büyük şairi. Zihninizde dolaşan suçluları, sarhoşları, fahişeleri henüz gerçeğe dönüşmeden yakalayan dizelerin ve onlara eşlik eden ağır müziklerin yazarı... Her zaman aynı dilden konuşabileceğiniz, "çalsın da havamız değişsin" diyebileceğiniz türden değil müziği, zaten biliyorsunuz. Bilmiyorduysanız da 16'ncı Nick Cave and the Bad Seeds albümü *Skeleton Tree*'yi dinleyince anlayacaksınız.

Her zamankinden ağır, her zamankinden zor bir albüm *Skeleton Tree*. Daha doğrusu, albümün kayıtları sırasında Nick Cave'in ve dolayısıyla grubun içinde bulunduğu ruh halini az çok tahmin ettiğimiz için, ister istemez bu duyguyla dinliyoruz albümü. Şarkıları, Nick Cave'in 2015 Haziran'ında ölen oğlu Arthur'dan ayrı düşünmek, ayrı hissetmek mümkün olmuyor. Skeleton Tree her yeniden dinleyişte, 15 yaşındaki Arthur'un ağıdı olmaya biraz daha yaklaşıyor. Cave'in sesi giderek kararıyor, müzik derinleşiyor ve bir noktada artık her dize Arthur'a söyleniyor. Oysa biliyoruz; albümdeki tüm şarkılar Arthur'un ölümünden önce yazılmış, evet "*You fell from the sky / Crash landed in a field / Near the river Adur*" diye başlayan *Jesus Alone* da dahil buna. Nick Cave'in bir büyücü, bir hayalet, bir kötü tohum, bir intikam meleği olduğunu zaten biliyorduk, ama artık bir kahin olduğunu da söyleyebiliriz sanırım.

Skeleton Tree, yanında bir belgeselle birlikte geldi. İki yıl önce, Nick Cave'in bu dünyadaki yirmi bininci gününe ithafen hazırlanan *20,000 Days on Earth*'ü izlemiştik (Bad Seeds sevenler izlemeden geçmesin, nefis bir filmdi). Yeni film, *One More Time with Feeling* isminde ve *Skeleton Tree*'nin şarkılarının yazıldığı ve kaydedildiği dönemin çekimlerinden oluşuyor. Türkiye'de gösterilmemiş olması üzücü, çünkü grup filmi de albümün bir parçası olarak, çıkış tarihleri denk düşecek şekilde sundu. Sadece bir akşamlık bir gösterim üstelik. 8 Eylül gecesi *One More Time*'ı izleyip 9 Eylül'de *Skeleton Tree*'yi dinlememiz gerekiyordu. Türkiye'de yaşayanlar için bu mümkün olmadı, dolayısıyla da filmi görmeden bu yazıyı yazarak gayet eksik bir iş yapmak zorunda kaldık. Ya da her durumda eksik kalacak bir yazı için iyi bir bahanemiz oldu.

"Ölümün olduğu yerde daha ciddi ne olabilir?" diyen o eski soruya gidiyor kafam. Yaşamın ağırlığını taşıyan bu şarkıları söyleyen Nick Cave'in sesindeki pürüzleri yakalamaya çalışıyorum. *Anthrocene*'i dinlerken "All the things we love, we lose / It's our bodies that fall when we try to rise / And I hear you been looking out for something to love" deyişine takılıyorum, sonra şarkının sonunda "yalvarırım eve dön" deyişine... *Distant Sky*'da "Tanrıların bizden uzun yaşayacağını söylemişlerdi, yalanmış" dediği ana... Albümün en sonundaki "And it's all right now"a... Sonra sahne kararıyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Kafanıza bir balyoz istediğiniz her an açın dinleyin. ★★★★★



AYDA TANGÜNER
DÜŞ

Ayda aramızdan biri. Aramızdan dediysem bayağı Seti Medya ve Oyungezer ekibinden yani. Dergi harici zamanlarımızda çoğumuzun başka başka uğraşları olduğunu az çok biliyorsunuz zaten, fakat perde arkasındaki kahramanlarımızdan Ayda'nın yetenekleri cidden burada bahsetmeye değer nitelikte. Sesinde Sezen Aksu'dan Sertap Erener'e kadar pek çok kadın vokalin haricinde kendine has sizi alıp götüren bir tını da taşıyan Ayda'nın ilk LP'si *Düş* üç parçadan oluşuyor. Her parçada kendi hayatınızdan bir yaşanmışlığa, bir anıya denk gelmek veya bu yetenekli kadının ayak izlerini takip ederek bambaşka yerlere ve zamanlara yolculuk yapmanız mümkün. Özellikle finaldeki Kader Çarkı uzunluğu ve başarılı miksajıyla dikkati çekerken diğerlerini de döndürüp döndürüp dinlemek isteyeceksiniz. Konser performanslarıyla da bizi bizden alan Ayda'yı canlı olarak dinlemek isteyenler İstanbul gecelerindeki etkinlikleri takip etsinler. İmkânı olmayanlarsa onu Youtube veya Spotify üzerinden keşfedebilirler. Yaşamı bol renkli sevenler ve düşleri hemen bir adım ötede olanlar için... ***http://tinyurl.com/aydat***
-Eren E.

EDİTÖRÜN NOTU: 4 yıldız verdiğime bakmayın siz, her parça için bir yıldız, bir yıldız da Ayda'ya.
★★★★☆



NEMRUD
NEMRUD

2008'den bu yana ülkemizde faaliyet gösteren Nemrud'un bu albümü tam anlamıyla 70'lerin tozlu raflarından kaçıp gelmiş bir sound'a sahip. Hayli zor bir işe soyunup Nemrut Dağı'nın efsanevi ve fantastik öğelerle süslü öyküsünü anlatan albüm Progresif Rock türünde zirvenin oldukça yakınlarında dolanıyor. Eğer Eloy'un Ocean albümünü dinlediyseniz Nemrud da size çok tanıdık gelecektir. Gitar ve vokallerde Mert Göçay'ın performansı hayli etkiliyken, klavyedeki Mert Topel'in melodileri ise Barış Manço ve Moğollar'dan nostaljik izler taşıyor.

Albümde 4 adet 10 dakikanın üzerinde şarkı bulunuyor ve hepsi de canlı olarak tek seferde çalınıp kaydedilmiş. Sürekli değişen melodileri ve ritimleriyle sizi saran eseri dinlerken buradan çok uzaklara, masalların ve rüyaların diyarına gidecek dönmek de pek istemeyeceksiniz. İlk iki albümüyle belli bir hayran kitlesine sahip grup bu albümle çizgisini daha da netleştirmiş ve güçlenmiş olarak dönmüş. Kaliteli ve üzerine kafa yorulmuş müziğe aç bünyelerin ilacı budur.
-Eren E.

EDİTÖRÜN NOTU: 70'lerin havasını solutan ve buralarda pek de alışık olmadığımız türde bir albüm. Efsanelerin tozuna bulanmış müzikal bir ziyafet. ★★★★☆

HABER

EREN BAŞBUĞ & AYUMI UEDA LIVE IN ISTANBUL

İstanbul hayli ilginç bir konsere sahne oldu geçenlerde. Ülkemizin yetiştirdiği nadir sanatçılardan olan piyanist ve orkestra şefi, ayrıca Dream Theatre ile de çalışmaları bulunan Eren Başbuğ ve Japon solist Ayumi Ueda'nın hem kendi grupları Iliminal'den, hem de çeşitli animeler ve Ghibli filmi müziklerinden derledikleri performansları UNIQ HALL çatısı altında gerçekleşti. Nasıl desem, seyirciyi biraz hazırlıksız yakalayan, Türkiye için cesur ama erken bir adımdı. Böylesi niş bir etkinlik için doluluk oranı hiç fena olmasa da özellikle Ayumi'nin seyirciyi olaya katma çabaları biraz sonuçsuz kaldı. Hâlbuki ne güzel söyleyecektik "Tottoro, Tottoro" diye. Elit seyircimizin karizması bozulmazdı yani azıcık eğlenceden. Eren Başbuğ'un kendine has piyanistliği de yaylılardan kurulu bir orkestra ve davulla desteklenmişti. Ayumi'nin vokalini daha önce hiç dinlememiş biri olarak bundan sonra sıkı takipçisi olacağımı söylemeliyim. Özellikle Ghibli filmleri Whisper of the Heart, Laputa ve Nausica tema şarkılarındaki performansı ve şirin tavırlarıyla seyircilerin kalbini kolaylıkla çalmayı başardı. Grubun bu ilk performansı dünyanın çeşitli ülkelerindeki konserlerle devam edecek, oldukça genç yaşında bu kadar başarılı işlere imza attığı için adaşıma benden bir alkış. Yolları açık olsun.
-Eren E.



soundtrack

ABZÛ OST



Geçtiğimiz ay içinde oynayanların sonsuz huzur bulduğu oyun olan Abzû'da yaratılan bu atmosferde, masalsı su altı manzaraları kadar müziklerin de payı büyüktü. Journey'de içimizi titreten melodileriyle aklımızı başımızdan alan Austin Wintory burada da hünerlerini bolca sergileyip güçlü orkestral müziklerle su altının düşsel bir portresini çizmiş. Dinlerken göz kapaklarınız ağırlaşacaktır kesin, ama bu zihinsel terapi tadındaki müzikleri dönüp dönüp tekrardan dinlemenize engel olmayacaktır. Yoruldunuz mu? Açın bir Delphinus Delphis ve ruhunuzun masmavi sularda yunuslarla birlikte yüzdüğünü hayal edin. Abzû'nun müzikleri bu ve bunun gibi pek çok duyguyu her an yaşamanızı sağlayan son zamanların en dinlendirici soundtracklerinden birisi, huzuru bulmak garanti. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Engin maviliklerde gezinmek istiyorsanız Wintory'e kulak verin. ★★★½☆



EREN ERYÜREKLİ

BERSERK

HAAYİİİİ YOOOO!!

Diyeceksiniz ki o nasıl laf öyle? Hemen açıklayayım: Adı Berserk'le anılan, en az serinin yaratıcısı **Kentaro Miura** kadar kaçık bir zihne sahip müzisyen **Susumu Hirasawa**'nın bu yeni seri için bestelediği şarkının, dilime pelesenk olan nakarat kısmı bu. Cidden. Animede şarkı ne zaman girse öyle bir gaza geliyorsunuz, bitince de havanız sönüyor. Animenin fazla gelgitli yapısıyla tam bir uyum içinde yani.

Bu gelgitler nedir, ne değildir girmeden evvel azıcık Berserk muhabbeti edeyim. Efendim yıllardan 1989 iken başlar Berserk'in mangası, halen de bitmiş değildir. Anime cephesindeyse bu artık üçüncü uyarlama. 1997 yılında gelen ilk seri, olayı baştan almış, aşmışlar ötesi Golden Age öyküsünün finaline kadar anlatmıştı. 2012-2013 yıllarında gelen Studio 4C imzalı üç filmlik eserse yine Golden Age'i ve Guts'ın üyesi olduğu paralı asker grubu Band of the Hawk'ı anlatmış ama bu sefer bayağı şaşalı ve Berserk'e yakışan efsanevi bir prodüksiyon kalitesiyle gözlerimizi şenlendirmişti. Adamımız Guts manga tarihinin en bahtsız karakterlerinden biri olarak şeytanlar, iblisler, türlü çeşit canavarla ve tabii ki nefretlik bir hainle savaşan, Ortaçağımsı ortamlarda önünde duranı acımadan doğrayan bir insan azmanı. İyi adamdır ama gene de, bakmayın siz öyle kesip biçtiğine.

Golden Age'de yaşanan trajik olaylardan sonra korumaya yemin ettiği aşkı Casca'nın peşinden gidişiyle başlıyor elimizdeki seri ve manganın 3. uzun hikâyesiyle aşağı yukarı aynı güzergâhta ilerliyor. Bu noktada iki önemli sorun var: Öncelikle serinin 3D animasyonları cidden vasat ve berbat arasında gidip geliyor (elle çizilmiş kısımlarsa gayet hoş, onlara lafım yok). İkinci büyük problem yönetmenlik tercihlerinin epey sallantılı olması. Örneğin seri cesur olmaya çalışıyor, bölümün yarısında üstsüz bir hatunu kullanıyor (bu arada seri +18 demiş miydim her açıdan?) ama göğüs ucu çizmekten çekiniyor. Veya anadan doğma zombileşmiş erkekler var ama üreme organları yok. Haliyle komik oluyor bu sahneler istemeden. Ha ama bazen de inanılmaz grotesk bir hale gelip ürkünçleşebiliyor, aksiyon sahneleri yardırıyor, müzikler aşmış ve yer yer öykü akışı da gayet etkileyici. Böyle bir dengesizlik olunca insan da ne düşüneceğini şaşırıyor haliyle. Ama diyebilirim ki seri yarısından sonra güzel toparladı ve final bölümü de yeterince etkileyiciydi. Berserk sevenler izlesin bunu, 3D animasyonlara tahammül edebilirseniz hikâye zaten bir yerden sonra alıp götürecektir. Olaya komple yabancı olanlarsa muhakkak yukarıda bahsettiğim 3 filmlik derlemeyi izlesinler yoksa pek çok şey havada kalacaktır.

Gel gitlerle dolu, iyi yanları kadar kötü yanları da çok olan bir seri olmuş 2016 model Berserk ama şöyle sert bir şeyler arıyorsanız da bakılır derim, zira Berserk bu beeaa! Yok ki bir benzeri mangalar arasında, düşünün ki kötü denilebilecek animesi bile gayet zevkle izleniyor. O halde hep beraber HAAAİİİ YOOOO!







YENİ ANİMELER

Çuvalla yeni anime duyuruldu bu ay. Bu "tek tek söz edemeyeceklerim" paragrafının uzunluğundan fark etmişsinizdir: Shiruran: Shinsengumi Requiem, Sakurada Reset, Yume-100, Onihei, Alternate World Restaurant, To Be Hero, Interviews with Monster Girls, Idol Incidents, King of Prism: Pride the Hero, Tsugumomo, 100% Pascal Sensei, Knight's & Magic, The Eccentric Family (2. sezon), Rewrite (2. sezon), Rin-Ne (3. sezon).

Birer bölümlük **Persona 5** ve **Under the Dog** animeleri bu ay yayınlandı.

Berserk'in yeni sezonu baharda başlayacak.

7 Deadly Sins'in yeni anime serisi duyuruldu.

Tales of Zestiria the X çoğu Ufotable serisinde olduğu gibi ikiye bölündü ve baharda devam edecek.

Değişik oyun **Akiba's Trip**'in de animesi yolda. "s Trip" olayına ne kadar girebilecekler bilinmez.

Ve tabii ki **Pokémon Sun & Moon**'un animesi geliyor. Kasım'da.

Veee **Gintama** da yeni seriyle dönenler arasında. Manga bitmek üzere olduğundan bu da muhtemelen izleyebileceğimiz son Gintama serisi olacak.

Büyük insan Shinkai Makoto'nun son filmi **Your Name.**, Japonya'da hasılat rekorları kırıyor.

Parlak kahramanımız geri dönüyor: **One Punch Man**'in yeni sezonu 2017'de.



KOCHIKAME BİTTİ

Anime-manganın batıda yaygınlaşmasından önce başladığı ve genel tarzı daha çok Japon kitleye hitap ettiği için buralarda fazla bilinmiyor ancak Kochikame taaa 1976'dan beri haftalık olarak yayınlanan ve Japonya'daki popülerliğinden hiçbir şey kaybetmemiş bir seriydi.

1960 bölüm ve 200 cildi devirdi Kochikame (tam adını da yazarak bir saygı gösteresinde bulunayım: Kochira Katsushika-ku Kameari Koen-mae Hashutsujo - This is the Police Station in front of Kameari Park in Katsushika Ward). En çok cildi çıkan manga rekorunu elinde bulunduruyor.

40 yıllık efsanenin mangakası Osamu Akimoto yeni bir şeylere başlamak istediğini söyledi ayrıca. Kısa vadeli planları arasında 2017'de dört tane tek bölümlük farklı farklı manga çizmek var.

KISA KISA

Ünlü rock gruplarından **L'Arc en Ciel**'den Hyde, Japonya'nın müzik zevkini eleştirdi: "Listelerin sadece anime ve idol müziklerinden oluşmasından rahatsızım. Bu özellikle kötü bir şey değil ama listelere diğerleri kadar özenli çalışmadan girebiliyorsunuz hissini veriyor. Yabancı biri bu listelerin çok farklı ve tuhaf olduğunu düşünecektir. Bu üç aşağı beş yukarı Japonya'nın kültürü sayılabilir ama değişmesini, çeşitlenmesini istiyorum."

"Otakuların üç kutsal mekânı" olarak bilinen üç yer var: **Akihabara**, **Den-Den Town** ve **Osu**. İlk ikisine kimsenin itirazı yok ama Japonya'da "üçüncüsü Osu değil artık aslında" tartışmaları çok döndü bu ay. Bu sıfata daha uygun olduğu söylenen yerler var.

Rap yapan **Luffy ve Chopper** görmek isterseniz diye: *tinyurl.com/ogz-108-1p-rap*

Orange Road'un uzun süre ağır bir hastalık geçiren mangakası Izumi Matsumoto hastalığını atlattı sanmıştık ama yeniden hastaneye yatmak zorunda kaldı.

Netflix'in yaptığı **Death Note** filminin yönetmeni Adam Wingard, filmin yeterince yetişkin içeriğe sahip olup olamayacağına dair endişeleri: "İstediğimizi yapabilecek durumdayız, film çocuklar için olmayacak" şeklinde yanıtladı.

Çok şaşıracağınız bir haber vereyim: **Berserk** yine araya girdi. 2017 başlarında geri dönecekmiş. Hiromu Arakawa'nın **Silver Spoon**'u da tekrar araya giren bir diğer önemli isim. Gerçekçiliğiyle kendini sevdiren futbol mangası **Giant Killing** de araya girenlerden. Neler oluyor?!

Ünlü Japon cosplayer **Enako**, ayda yaklaşık 10 bin dolar, yazın gerçekleşen Comiket'te de iki günde yaklaşık 100 bin dolar kazandığını açıkladı. Bu madde de Oyungezer'in cosplay'e teşviki görevi görsün ^_^

Yihu! Bir sürü anket! 500 küsür erkeğe, diğer erkeklere önerecekleri shojo mangalar soruldu. Yeni sezonu gelse de izlesek dediğim **Chihayafuru** ilk sırada yer aldı. My Love Story, Kimi ni Todoke ve Honey & Clover onu takip etti.

Tam 10.000 kişiye "en güçlü robot pilotu kimdir?" diye soruldu. Listenin neredeyse sadece Gundam pilotlarından oluşması şaşırtmadı. İlk beş öyle mesela: **Amuro, Kira, Master Asia, Kamille, Setsuna.**

500 kişiye Shounen Jump'taki en gıcık oldukları bayan kahraman soruldu, My Hero Academia'dan **Ochako** galip geldi. Nisokoi'den Chitoge, Food Wars'tan Erina, Death Note'tan Misa, Gintama'dan Kagura onu izledi. Merak edenler için: Naruto'nun Sakura da Nura'dan Tsurara'yla altıncılığı paylaştı.

Daha geniş bir ankette yaklaşık 7000 kişilik karışık bir kitleye tüm zamanların favori anime şarkıları soruldu. Eva'nın **A Cruel Angel's Thesis** şaşırtmadı ve birinci geldi. **Touch**'ın aynı adlı şarkısı ikinci, Sailor Moon'un Moonlight Legend'ı üçüncü, Dragon Ball'un Makafushigi Adventure'u dördüncü, Dragon Ball Z'nin Cha-La Head-Cha-La'sı beşinci oldu.

DATA

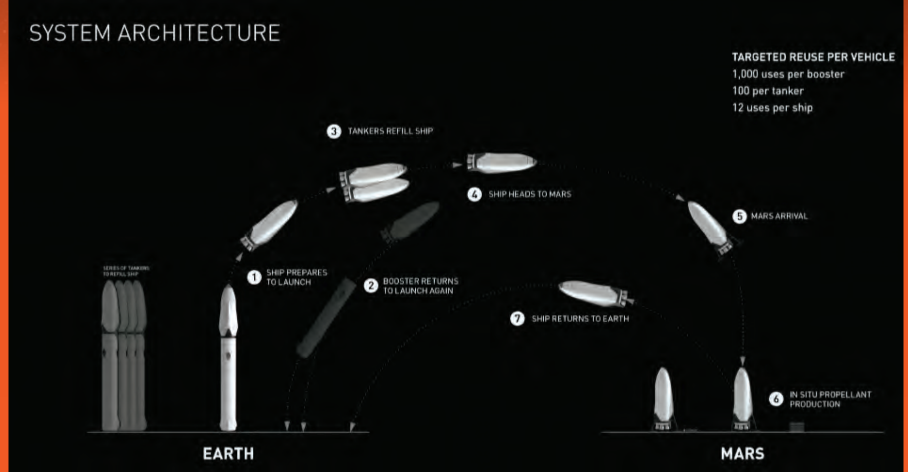
İHSAN C. ASMAN

ELON MUSK'IN MARS PLANI

Kaptan, bu gemi Mars'tan geçer mi?

Elon Musk'ı dinlediğimiz her an, muhtemelen ileride tarih kitaplarına yazılacak kimi satırlara tanıklık ediyoruz. Bu büyük deha, en sonunda Mars'ı nasıl kolonileştirebileceğimizi ve sonrasında da Güneş Sisteminin en uzak köşelerini dahi nasıl arşınlayacağımızı detaylı şekilde anlattı. "Bu söylediklerim ölmeden önce görebileceğimiz şeyler muhtemelen" diye de ekledi üstelik. Tarihe tanıklık ettiğimizi söylemiştim değil mi?

Ona ve daha pek çoklarına göre insanlığın önünde iki tane seçenek var: Ya bu dünyada kalıp bir noktada tükeneceğiz yahut başka gezegenlere de yayılıp çok gezegenli bir tür haline geleceğiz. Ve bu hedefi gerçekleştirmek için en makul seçenek Mars bildiğiniz gibi. Peki, ne zaman ve nasıl? Kızıl Ejder adındaki insansız uzay gemisinin fırlatılmasıyla birlikte, Musk 2018 itibariyle muazzam planını başlatıyor. Uzay gemisi ve hareket motoruna (booster) ilişkin testlerle birlikte yörüngesel testlerin akabinde, ilk insanlı uçuşlar 2022 civarı başlayacak eldeki takvime göre. İlk etapta yüzerlik gruplarla düzenlenecek seyahatlerle yavaş yavaş Mars'ta sürekli yaşayan insan topluluklarının oluşturulması hedefleniyor. Tabii insanların gönüllü olması gerekecek ve



hâlihazırda 10 milyar dolar maliyeti olan Mars seyahatine binlerce gönüllü bulabilmenin yolu, maliyeti düşürmekten geçiyor. Aklındaki rakam 200 bin dolar. Musk'ın bunun için dört temel hedefi var: Tümüyle yeniden kullanılabilir roket teknolojisini geliştirmek, Mars ve Dünya arasında yörüngesel yakıt istasyonları kurmak, Mars'ta yakıt üretimi başlatmak ve bunu en düşük maliyette ve maksimum verimlilikle gerçekleştirmek. Bu yolla hedeflenen, bir hareket motorunun 1000, yakıt tankerinin 100 ve her bir uzay gemisinin tam 12 kez kullanılabilmesi. Elon'ın meseleyi epey netleştiren bir kıyaslaması var: Boeing 737 tipi uçakların yaklaşık maliyeti 90 milyon dolar ve eğer tekrar kullanılamasalardı, bu tip bir uçakla yapacağınız yolculuk için ödeyeceğiniz tutar yaklaşık 500 bin dolar olacaktı. Musk'ın nihai hedefi kızıl gezegene yaklaşık 1 milyon dünyalı taşımak. Bunun kaç yılda olacağıyla ilgili net bir şey söylemek istemese de, öngörülerine göre süreç 40 ila 100 yıl devam edecek. Ve Mars'a ilk kimin ayak basacağı o kadar da mühim değil; adımlarımızın orada kalıcı olup olmayacağı esas mesele. Bu yüzden gayet tehlikeli olan bu yolculuğa da çat diye çıkmak istemiyor kendisi. Zira Musk bir aksilik olur da hayatını kaybederse, tüm Mars projesinin iptal edilebileceğinden korkuyor. Tabii projenin nasıl fonlanacağı da ayrı bir konu. Musk'a göre bu sadece özel sektörün finanse edebileceği bir şey değil; devletlerin de ellerini taşın altına sokması gerekiyor bir noktada.

Uzun lafın kısası Elon Musk, 27 Eylül tarihinde hem kendisi hem de parçası olduğu insan ırkı için çok büyük bir adımı anlattı bizlere. Bu cüretkâr tahayyüllün ete kemiğe bürüneceği ve insanlığın uzayın derinliklerinde yeni yaşam alanları kuracağı günlerin bir an evvel gelmesi dileğiyle...

İzlemek isterseniz sunum şu:
tinyurl.com/ogz-108-musk

İLLÜSTRASYON ***MICHAEL MARSICANO***

SETI SİNYALLERİ MESELESİ ÇOK BAŞKAYMIŞ

0 cevapsız çağrı

Biz insancıklar kendimizi büyütmeye, her şeyin merkezinde görmeye ne de meraklıyız, değil mi? Hayvanlar ve bitkilerle bile aramıza böyle kalın çizgiler çekmemiz saçmalığın daniskasıyken, biz bir de kalkıp sanki çok önemliymişiz gibi dünya dışı yaşam formlarından mesaj bekliyoruz sabah akşam. SETI'ye Rusya'dan ulaşan sinyaller meselesi malum, Ağustos ayının son demlerinde gündemi epey bir meşgul etmişti. Bugünse o sinyallerin çok yüksek ihtimalle dünya kaynaklı olduğu ortaya çıktı. Biraz kedinin kendi kuyruğunu kovalaması hesabı.

Aslında mevzu yeni değil: Sinyal ilk olarak geçen sene Rusya'daki RATAN-600 radyo teleskopu tarafından tespit edilmişti. O verinin SETI'ye ulaşması ancak bir sene sonra mümkün oldu. Olay yeni olmuşçasına heyecan yarattı dünya kamuoyunda nedense. Üstelik o kadar da heyecanlanacak bir şey yoktu ortada: SETI'deki astronomlardan Seth Shostak, ilk açıklamalarında dahi sinyalin HD 16595 uzaklığındaki bir sistemden (95 ışık yılı kadar) gelebilmek için oldukça zayıf olduğunu belirtmiş ve sakin olmamızı telkin etmişti. Bu uzaklıkta en az 1 trilyon watt enerjinin açığa çıkması lazımdı Shostak'a göre. Ayrıca sözü edilen sistemdeki keşfedilmiş olan tek gezegen, yaşam için gerekli olan şartları sağlamaktan da çok uzaktı ve bir sene önce bulunan bu sinyal, onca çabaya rağmen bir daha asla tespit edilemedi.

Dediğim gibi, olasılıklar düşüktü ama insanlar yaygarayı kopardı. Bunca gürültü patırtıdan sonra Rusya Bilimler Akademisinden (RAS) de açıklama gecikmedi tabii. RAS'tan Yulia Sotnikova çoğu kişinin umudunu söndürerek şöyle dedi: "Yaptığımız araştırmalar sonucunda sinyalin yüksek ihtimalle dünya kaynaklı olduğunu düşünüyoruz". Ayrıca yine kendisinin verdiği bilgiye göre bu tarz esrarengiz sinyalleri Sovyetler zamanında dahi pek çok kere tespit etmiş Ruslar.

Eh ne diyelim, bir kez daha aranma/bulunma hevesimiz kursağımızda kaldı. Hâlbuki belki de tek yapmamız gereken "o kadar da şey etmemektir", ne dersiniz? **-İhsan A.**





ADİL KULLANIM KOTASI KADEMELİ OLARAK KALKAR MI?

Başımızın pek de tatlı olmayan belası

Türkiye'de internet kullanıcıların en çok yakındığı konuların başında gelir şüphesiz AKK saçmalığı. Mesele malum: 75 GB gibi komik üst sınırlarla, parasını ödediğiniz hızlı interneti bir anda 3 Mbps'ye düşürür ama siz bunun kat be kat daha fazlası hızın parasını ödemek durumunda kalırsınız. Geçtiğimiz Temmuz ayında konu mecliste Adana milletvekili İbrahim Özdiş tarafından gündeme gelmişti ve sonunda BTK da, AKK uygulamasının kademeli olarak kaldırılmasına ilişkin bir açıklama yaptı. Peki, gerçekte AKK kalkıyor mu acaba?

Yapılan açıklamaya göre, AKK'nin kademeli olarak kaldırılması için maliyet ve perakende ücretlere ilişkin analiz ve birtakım çalışmaların yapılmasına karar verilmiş durumda. Buna göre, mesela saat 02.00-08.00 arası yapılacak internet kullanımları AKK'ye dâhil edilmeyecek ve kullanıcılar satın aldıkları pakette belirtilen hıza göre interneti kullanacaklar iki sene boyunca. İki senenin sonunda da, tüm analiz ve çalışmalar yapıldıktan sonra, BELKİ 31.12.2018 tarihinde AKK'nin tamamen kaldırılması gündeme gelebilir. Tabii bunun için BTK, servis sağlayıcılarının analiz ve çalışmalarını dinleyecek!

Bu saçmalığın çeşitli kısıtlarla iki sene daha devam edecek olması zaten başlı başına bir sorun. Ve ne yazık ki, BTK'nın yaptığı bu açıklama AKK kesin kalkıyor anlamına gelmiyor. Bu esnada büyük pazarlıklar dönecek, sonunda da servis sağlayıcıların dediği olacak büyük bir ihtimalle. Muhtemelen yavaşlama hızını bir tık yukarı çekip, mevcut AKN'ye de 40-50 GB daha ekleyerek "ben sözümü tuttum" diyecek BTK. Amacımız niyet okumak değil elbette; ancak ortada öyle çok da umutlanacak bir şey yok diyebiliriz rahatlıkla... Ve üzüntüyle maalesef.

Başka yerlerde iş nasıl yürüyor fikir vermek için Amerika örneğini ele alalım: Oranın en büyük servis sağlayıcılarından olan AT&T 21 Ağustos itibariyle tüm paketler için AKK benzeri bir üst limiti 1TB'a taşıdı mesela. Elbette Netflix gibi oluşumların FCC'ye (Federal İletişim Komisyonu) bu konuda sürekli baskı yaptığını da eklemek gerekiyor. Kablolu TV yayıncılarıyla Netflix tarzı bir yayın stratejisini seçmiş devler arasındaki tepişmenin bir sonucu bu. Ama kimin yaptığı internet kullanıcılarının işine geliyor dersek cevap tabii ki Netflix'inki şeklinde olur. **-İhsan A.**

YAŞAYAN SÜRÜCÜLER

Gün gelecek hepimiz göbekli HDD'lere dönüşeceğiz

Sisteminizi ferahlatacak genişlikte bir depolama alanı için bilmem kaç TB'lık HDD'ler ya da "on saniyede açılıyor olum bak Windows" şeklinde tebessüm ettiren süper hızlı SSD'ler falan derken, kanlı canlı hücrelere veri yükleyebileceğimiz günleri de gördük çok şükür.

Harvard'dan bir grup araştırmacı daha evvel 11 bit büyüklüğünde bir veriyle gerçekleştirilen, yaşayan bakteri hücrelerine veri aktarımı işini aşağı yukarı 100 bayta çıkarmayı başardı. Bu da yaklaşık olarak şuna tekabül ediyor: Her bir hücre bir bilgisayar kodu ya da bir şiir dizesi barındırabiliyor. Peki, bu büyük adımın işleyiş prensibi nedir? Aslında herhangi bir virüs vücudunuza bulaştığında bağışıklık sisteminiz nasıl tepki veriyorsa burada da aynı mantık işliyor. Şöyle ki; araştırmacılar öncelikle sahte bir virüs yaratıp bunu bakteriyle karşı karşıya bırakıyorlar. Virüs bakteri zarına tutunarak içerisine DNA'sını bırakıyor. Bakterinin bağışıklık sistemi işgalciye reaksiyon gösteriyor ve bu sayede, virüs DNA'larının içinde sandviç olmuş asıl veriler bakteri DNA'sına eklenmiş oluyor. Böylece sahte virüsümüzün içine yüklenmiş veri de bakteriye hatta sonraki kuşaklara aktarılacak hale geliyor. Inception'daki fikir aşılama prensibi gibi de diyebiliriz.

Şimdilik pratik kullanımlar kısıtlı tabii ama ilerisi için epey umutlu olabiliriz. Genetik mühendislik alanında bu keşfin epey işe koşulacağı aşikâr. Şimdi HIV düşünsün! **-İhsan A.**

KARBON NANOTÜPLER DEVRiM VADEDiYOR

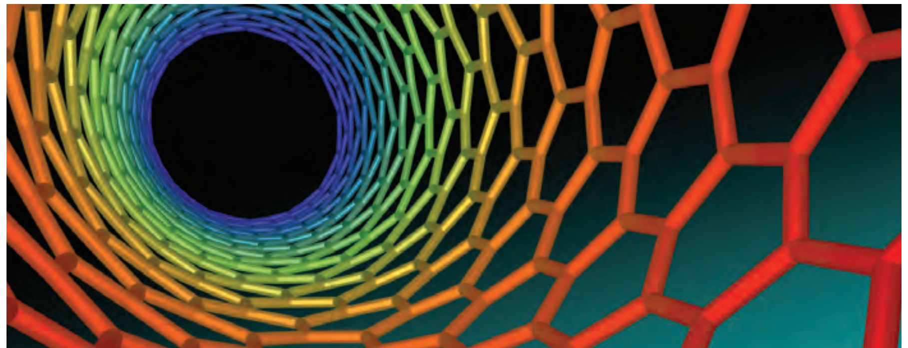
Süper bilgisayarlar yolda! (Her zamanki gibi)

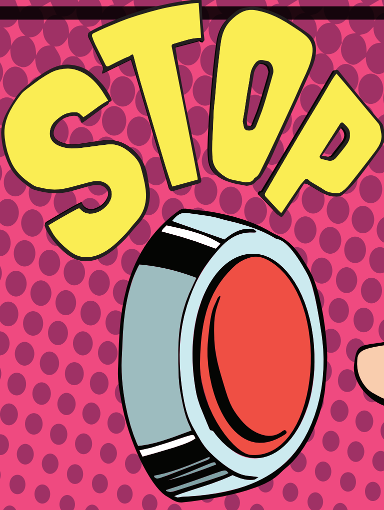
Daha hızlı yeni nesil bilgisayarlar... Bilim insanları yıllardır bu hedefin peşinde koşuyor ve 20 yıllık bir uğraştan sonra sonuca ulaşmış görünüyorlar. İşin sırrı karbon nanotüpler... Karbon nanotüpler silikon transistörleri tarihe gömebilecek kadar önemliler. 1991 yılında ilk üretildiklerinde bu karbon kamışları bir atom kalınlığındaydı. Tamam tamam, sınıfın inek öğrencisi gibi konuşmayı bırakıp konuyu biraz daha açayım. Bir atom kalınlığı insan saç telinden tam olarak 50.000 kez daha ufak bir boyuta denk geliyor. Bu boyutta bir telin altıgen karbon atomlarından meydana geldiğini düşünün; işte karbon nanotüpü buna deniyor.

Boyutlarından dolayı karbon nanotüpler silikon transistörleri gibi davranabiliyor ve bilgisayarın CPU'sunda elektrik dalgalarını değiştirebiliyorlar. Boyutlarının küçüklüğüne rağmen çelikten 100 kat daha dayanıklılar ama onun altıda biri ağırlığında olacak kadar da hafifler. Aynı bir kumaş parçası gibi genişleyip, esneyebiliyorlar. Bunu yaparken 1 atom kalınlığındaki duvarlarını korumaya devam ederken yüzlerce mikron uzunluğa erişebiliyorlar. Şöyle bir örnek vereyim; eğer saçınızın bir teli aynı özelliklere sahip olsaydı onu çektiğimde 40 metre uzayabilirdi. Kulağa çılgınca geliyor değil mi? Kesinlikle öyle... İşin en can alıcı kısmı ise karbon nanotüpler şimdiye kadar keşfedilmiş en iyi iletken madde oluyor. Yukarıda saydığım özelliklerden dolayı elektrik akımı bu tüplerin içinde rahatlıkla akabiliyor. Karbon atomlarının düzeninden dolayı oluşan ısı, tüpün içinde dengeli bir şekilde dağılıyor. O kadar dengeli ki bakır ile kıyasladığınızda onu performans olarak 1000 kat geçerek, toprağa gömüyor.

Günümüzde bilgisayarlar silikon işlemciler ve hafıza çipleri kullanıyor; dahası şu anki teknolojimizle hız konusunda gelebileceğimiz son noktadayız. Eğer bilim insanları silikon parçalar yerine karbon nanotüpleri kullanmayı becerirse hızımız beş kat daha artacak. Ama iş toplu üretime geldiğinde karbon nanotüpleri, üretim aşamasındaki metalik diğer maddelerden ayırmak çok güç. Fakat bir grup bilim insanı geçen ay bu zorluğu da aşarak karbon nanotüplerde diğer metallerin değerini %0.01 olacak saflığa düşürdüler.

Bu ne anlama geliyor: Çok daha uzun ömürlü telefon bataryaları, çok daha hızlı kablosuz bağlantılar ve süper hızlı işlemciler... Üretimdeki en büyük zorluk aşıldığı için şu an bütün dikkatler karbon nanotüplerin bilgisayarlara nasıl entegre edileceğine odaklanmış durumda. Biz oyuncular için bence bu harika bir haber. **-Nurettin**







İHSAN C. ASMAN

25 AĞUSTOS'TA YAŞANAN BiR GARiP OLAY

"Sadece paranoyaklar hayatta kalır" –A. Grove

Türkiye'de maalesef son zamanlarda çok kötü olaylar yaşadık, yaşıyoruz. Üstelik bu kötü olayların sonrasında yaraya tuz basan, yaşanan acıların katmerlenmesine yol açan gelişmelere de alışkınız: Bombalı saldırıların sonrasında sosyal medya sitelerine erişimde yaşanan sorunlar ve hemencecik işe koşulan yayın yasakları herkesin malumu. Tüm bu yaşananlar, korku, bıkkınlık ve keder gibi hislerimizin yanına şiddetli bir paranoya da ekliyor ne yazık ki. En son örneği 25 Ağustos'u 26'sına bağlayan gece, akşam saat 11.07 ile sabah 06.00 arasındaki sürede hiçbir sosyal medya sitesine erişimin olmaması. Hem de ülke çapında! Bu süre zarfında başta sözlükler olmak üzere çeşitli platformlarda, yeni bir darbe olacağı korkusundan tutun da, bir yerlerde yine bombalar patlamış olabileceğine kadar, genelde paranoyaklık şeklinde nitelenebilecek ama gerçekleşse hiç şaşırmayacağımız çeşitli teoriler dillendirildi. Intel eski CEO'su Andrew Grove'un "sadece paranoyaklar hayatta kalır" sözünü şiar edinmiş biri olarak olayı biraz irdeledim ve şu an okumakta olduğunuz yazı ortaya çıktı.

KILL SWITCH DERKEN?

Böylesine önemli bir hadise olduğunda ne beklersiniz? Yetkililerin çıkıp konu hakkında bilgi vermesi olabilir mi mesela? Tabii ki böyle bir şey olmadı; sadece kimi kulis bilgileri ve dedikodudan öteye gidemeyen sözlerle, olayın TSK'nın Cerablus'ta yürüttüğü operasyonla ilgili oluşabilecek provokasyonların önüne geçilmesi için yapıldığı konusunda kamuoyunda sessiz bir konsensüse varıldı. Ancak yine de en yaygın iletişim kanallarından biri sayılabilecek sosyal medyanın bu denli uzun bir süre erişim dışı kalması ister istemez komple internetin yasaklanması korkusunu harladı. Diğer bir tabirle, kontak kapatma diye çevirebileceğimiz "kill switch" korkusunu.

Aslında internetin işleyişini bilen herkes, onun komple kapanmasına yol açacak bir kontak kapatma fikrini günümüz şartlarında imkânsız buluyor. Ama birçok insanın internete bağlanmasının, ülkelerindeki servis sağlayıcıları üzerinden olduğu düşünüldüğünde, bazı ülke sınırları içerisinde internetin komple yasaklanması, yani pek çok kişinin internet yoluyla bilgi edinme, iletişim kurma gibi temel haklarının ihlal edilmesi sandığımızdan çok daha kolay. Bu arada evet, bu uluslararası olarak resmen bir hak ihlali. Kill switch, Orta Afrika ülkesi Burundi'deki başkanlık seçimi sürecinde yaşanan bir internet sansürü vakasıyla eşzamanlı olarak, **sıcak çatışma durumlarında dahi,** BM tarafından bir insan hakkı ihlali olarak tanımlandı. Üstelik yakın zamana kadar bizim hukuk sistemimiz de eylemi bu şekilde değerlendiriyordu. Ancak 11 Haziran 2016 tarihinde Resmi Gazetede yayınlanan yönetmelik değişikliğine göre, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu "bazı durumlarda" internetin kontağını kapama hakkına sahip hale geldi. İlgili değişiklik şöyle: *"Kurum; savaş, genel seferberlik ve benzeri durumlarda, kamu güvenliği ve ulusal savunma için gerekli görüldüğü takdirde, sınırlı veya sınırsız bir süreyle işletmecinin işletme faaliyetlerinin tamamını veya bir kısmını askıya alabilir ve doğrudan doğruya şebekeyi işletebilir."* Üstüne üstlük 25 Ağustos'tan kısa bir süre sonra, 11 Eylül 2016'da, ülkemizin Güneydoğu bölgesinde benzer bir hadise gene yaşandı; ancak bu sefer internete erişim sorunu dört saat ile sınırlı kaldı.

Eğer 25 Ağustos'taki "garip" olay yaşanmasa, muhtemelen ilgili yönetmelik değişikliğini uzunca bir süre daha bilemeyecektik. Sosyal medyanın yeri geldiğinde provokasyonlara çok açık bir mecra haline gelebildiği ortada, kabul. Ancak bu durum, internetin tamamının yahut çeşitli veçhelerinin yasaklanmasını ve en temel haklarımızdan mahrum bırakılmamızı meşrulaştırmamalı. Umalım da şu OHAL günlerinde bu tarz ihlallerle daha fazla karşılaşmayalım. Ama bunun için, herkesin şunu hatırlaması ve çevresine de hatırlatması gerekiyor: Özgür internet bir insan hakları meselesidir.

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

AYIN ELEMANI: KASA

Aslan sistem, yattığı kasadan belli olur

Kasa aslında diğer bileşenlere göre biraz daha kişiselleşmiş bir "eleman". Gerek tasarımı yoluyla tarzınızı yansıtabilmenize imkân vermesi bakımından, gerekse de toparlayacağınız sistemin kullanım amaç ve şekillerine göre pek çok farklı model ve özellikteki kasa, sizin için doğru tercih olabilir. Bu ay hem biraz oyuncu öncelikleri üstüne konuşalım, hem de dikkat edilecek bazı hususların altını kısaca çizelim istedim.

Piyasada, standardize olmaya çok yakın ama isimleri ve ölçütleri firmalara göre hafif oranda farklılaşabilen, Mini, Middle ve Full Tower şeklinde dikey kasa kategorileri ön planda. Benim fikrim, ortalama bir oyuncu bilgisayarı için MidT boyutunun yeterli geleceği. Küp kasa ya da SFF gibi daha mütevazı kullanımlara uygun yatay örnekler olsa da, dikey kasalarla devam edelim biz. Bu kasalarda küçükten büyüğe gittikçe, hem kasaya sayıca fazla ve iri boyutlu donanım bileşeni takma imkânınız oluyor, hem de bileşenleri yerleştirdikten sonra geriye bayağı boş bir alan kalıyor. Unutmayın, tüm parçalar montajlandıktan sonra kasanızın içinde yer yer boşluklar olması, hem efektif bir hava sirkülasyonu olabileceği, hem de sizin gerektiğinde kasayı açıp daha rahat çalışabileceğiniz anlamına gelir. Yine aynı sebeplerden dolayı kablo yönetimi, kasa alırken atlanmaması gereken bir mesele, bu bakımından iyi olan bir kasayı seçmeye dikkat edin. Zaten artık çoğu kasa üreticisi ürünlerini kablo yönetimini kolaylaştıracak şekilde tasarlıyor. Ayrıca kasayla gelen fanların boyut ve sayısı ile boştaki fan yuvalarının ne büyüklükte fan desteklediğine ilişkin bilgiler de soğutma için önem taşıyacaktır. Tabii sıvı soğutma seçeneklerini de değerlendirmek mümkün.

Ayrıca kasanın katı hal, sabit ya da optik sürücü bölmeleri, anakart için ATX uyumu (bu konuyu da ana kartlarda irdeleriz artık) gibi hususlar da toplayacağınız sistemin ne denli ileriye dönük olacağıyla birebir ilgili oluyor. Docking station ya da fan kontrolcüsüyle gelen kasalar da, bir oyuncunun daha fazla depolama alanı ve soğutma performansı gibi ihtiyaçları karşıladığından öncelikli sayılabilir.



TAVSİYELER

- **MidT:** Corsair– Carbide Series SPEC–ALPHA (80 Dolar – Amazon Fiyatı) *(Yukarıda)*
- **MidT:** Fractal Design–Define R5 Black (118 Dolar – Amazon Fiyatı)
- **FullT:** Cooler Master Cosmos II (1759 TL)

SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000+ TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda, dolayısıyla en yeni oyunları grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncesinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıysa düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inişi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kısmanız gerekecek.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 750 Tİ	INTEL G3258	GIGABYTE GA-F2A88XM-D3H
460 TL	240 TL	280 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	TOSHIBA 500GB DT01ACA050	CORSAIR VS500 CP-9020097-EU
100 TL	130 TL	210 TL
TOPLAM: 1420 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~ 2000 TL)

İşte şimdi modern oyunları efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. GTX 960'la fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. Bu bilgisayarla video editlemek, animasyon yapmak gibi çok işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınızı hatırlatayım. Ama bununla 2015 oyunlarının çoğunu nispeten yüksek değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil ama bayağı yakın.

GPU	CPU	ANA KART
MSI R9 389 4GB	AMD FX-8320	MSI 970 GAMING
840 TL	530 TL	360 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	SEAGATE BARRACUDA GREEN 1TB ST1000DM003	SEASONIC M12II-620 BRONZE
100 TL	130 TL	340 TL
TOPLAM: 1960 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (3000+ TL)

Diğer adıyla "züğürt çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masaüstü arkaplanınızda "MİLLET AÇ, AÇ!" diyen Yiğit Özgür karikatürünün belirdiğini görebilirsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere girebilirsiniz. Bu defa DDR4 RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART	
GTX 1070 (veya iki tane!)	I5 6600K	GIGABYTE Z170XP-SLI	
2000 TL	850 TL	510 TL	
RAM	**HDD**	**SSD**	**GÜÇ K.**
KINGSTON 8GB DDR4	SEAGATE BARRACUDA 2TB ST2000DM001	SAMSUNG 250GB 850 EVO MZ-75E250BW	SEASONIC SEA-M12II-750
140 TL	250 TL	270 TL	410 TL
TOPLAM: 4430 TL			



"MANKEN GİBİ YÜRÜYORUM"

Ve fizik kanunlarına saygı göstererek!

Geçtiğimiz ay biraz tanrıcılık oynamış, yerçekiminin ve katı objelerin oyun dünyasında birbiriyle nasıl etkileşime gireceğini, yerçekimi ve zıplama gibi etmenlerin mekanik olarak nasıl işleyeceğini tanımlamaya koyulmuştuk. Şimdi benzer şekilde zıpladığımızda tepemizde bir şey varsa kafamızı vurmamızı sağlayacak koda yöneleceğiz, sonra da şu animasyon denen olaylar nasıl uygulanıyormuş bir bakacağız.

```
// Yatay hareket
x += xhiz;
```

Basit, yatay hareket. Geçen ay yerimiz yetmediği için yarım kalmıştı, beklerken kendi başınıza çözmüş de olabilirsiniz. Geçen ayki yatay çarpışma mekaniklerinin ardından gelip, yatay hareketin oyunda yer değiştirme anlamında nasıl çalışacağını tanımlamış olduk.

KAFANI SORU İŞARETLİ TAŞLARA VUR

Geçen ay yazdığımız çarpışma kodu, yatay çarpışmalar içindi ve karakterimizin bir piksel yanına (x yönüne) doğru gidildiğinde orada başka bir obje olup olmadığına bakıyordu. Şimdi, aynı yaklaşımla dikey çarpışmaları tanımlayacağız. Tahmin edebileceğiniz gibi, dikey çarpışmaların tanımlanması da yatay ile aynı olacak; sadece yatay ve dikey değişkenlerin isimlerini değiştireceğiz

```
(place_meeting(x, y+zhiz, duvar)) {
while (!place_meeting(x, y+sign(zhiz), duvar)) {
  y += sign(zhiz);
}
zhiz = 0;
}
```

Bu noktada bir hatırlatma yapalım. Kodunuzu kopyalayıp-yapıştırmak aslında program yazarken yapabileceğiniz en mantıklı şey sayılmaz. Bizim örneğimizde, dikey çarpışma ve hareket kanunları; yatay çarpışmanınkilerden farklı sayılmazdı, sadece değişkenler yer değiştirecekti, dolayısıyla baştan yazmak yerine yalnızca değişkenleri uydurduk. Fakat eğer bu işlemden sonra gözünüzden kaçan, atladığınız bir detay olur da oyununuz hatalı çalışmaya başlarsa uyanık olun. Kodu satır satır, karakter karakter tarayıp, sorunu bulmanız gerekebilir çünkü Game Maker dâhil hiçbir program dili, eğer yazım hatası dışında bir hata yaptıysanız gelip bunu size söylemez. Her parantezin, boşluğun ve kısaca karakterin doğru yerde olduğundan emin olun.

```

// Dikey hareket
y += zhiz;
```

Son olarak dikey hareketi de, yatayda yaptığımız gibi tanımlıyoruz. ***(Resim #1)***

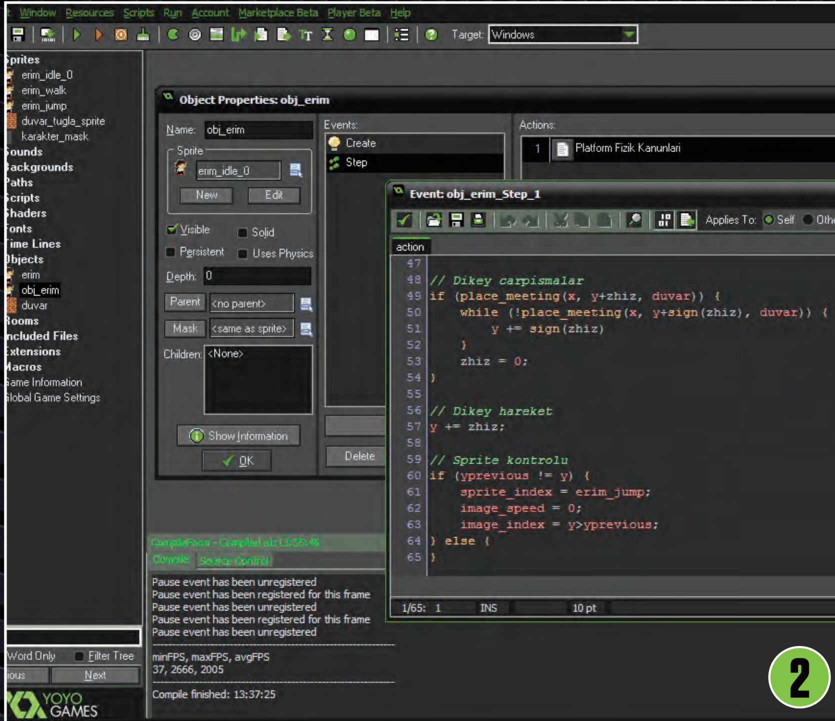
Şimdi bu noktada, oyunumuz ilk defa teknik olarak "platform oyunu" sayılabilecek özelliklerle ilk deneme turunu atmaya hazır. Yazdığımız satırları kaydettikten sonra, Game Maker'ın en üst menüsünden **Run > Run Normally** seçeneğini seçebilir veya hemen altındaki yeşil ok ikonuna tıklayarak oyununuzun oynanabilir bir versiyonunu alabilirsiniz. Burada göreceksiniz ki artık yön tuşlarımız karakterimizi sağa sola yürütüp, zıplatabiliyor. Aynı zamanda yine göreceksiniz ki henüz boşluktan aşağı düştüğümüzde ölmemiz, ekranın dışına yaklaştığımızda kameranın bizi takip etmesi gibi özellikler oyunda mevcut değil. Fakat bir demomuz var ve çalışıyor. Tanımladığımız her fonksiyon düzgün ve işlevsel olarak oyuna yansımış. Harika. Şimdi geri dönüp, eksik mekanikleri eklemeye devam edelim.

BİN BİR SURAT, BİN BİR FONKSİYON

Şimdi olayları biraz süsleyelim. Fark ettiyseniz karakterimiz şu an hareket ederken herhangi bir



Pixel Art olayı keyiflidir, el yeteneğinden ziyade tasarım ve emek meselesidir.





animasyon sergilemiyor. Daha önce yaptığımız animasyonları şimdi buraya oturtmamız lazım. ***(Resim #2)***

Şimdi karakterimiz için "mask" yani maske yaratacağız bir tane. Bu yine 32x32'lik bir sprite gerektirecek. Bunu sadece karakterinizin yüksekliği ve ortalama gövde kalınlığında bir gri blok olarak yapabilirsiniz; oyunda görünmeyeceği ve sadece karakter fonksiyonu işlevi göreceği için bir temsil olacak, o yüzden dilediğiniz şekilde tasarlamakta serbestsiniz.

Daha önce Create ve Step kodlarını girdiğimiz objeye girelim. Önce "Mask" kısmından yine aynı gri bloğu seçip, sonra "Sprite" kutucuğundan karakterimizin deminki demoda da kullandığımız ayakta sabit duran sprite'ını seçeceğiz. Şimdi aynı objedeki Step fonksiyonundan Platform Fizik Kanunları kodumuzu açalım.

```
56 | // Sprite kontrolu
57 | if (yprevious !=y) {
61 | sprite_index = erim_jump;
62 | image_speed = 0;
```

Burada karakterimizin durumuna göre ekrana farklı sprite'ları çağıracak bir paragraf yaratıyoruz. İlk satırımızda eğer karakterimiz önceki Step'ten bu yana y pozisyonunda yer değiştirmiş ise, bunun dikey hareket anlamına geldiğini anlıyoruz ve bu durum için bir değişim çağırıyoruz. Bu değişim de dediğim gibi, karakterimizin sprite'ının değişmesi olacak.

erim_jump ismiyle yarattığım zıplama animasyonunu çağırıyoruz. Bu sprite'ı tasarlarken içine iki kare koydum. Birincisi, karakterin yukarı doğru zıplarken, diğeri de aşağı düşerken bürüneceği pozu içeriyor. Şimdi koda ekleyeceğimiz tanımlarla bunlardan hangisinin, hangi durumda çağrılacağını belirleyeceğiz.

```
62 | image_index = y>yprevious;
```

Güzel, değil mi? image_index komutu görselin hangi frame'inin kullanılacağını belirliyor. Eğer y konumu, "yprevious" olarak bilinen önceki y konumundan büyük ise, bu işlem "True", yani "doğru", yani "1" olacak. 1 değerine karşılık geleceği için, kod bunu frame 1 olarak algılayacak. y değeri de önceki y'ye göre büyük olduğunda zıplıyor olacağımız için sprite'ın doğru frame'ini çizdirmiş olacağız.

Şimdi aynısını bir de x düzlemi, yani yatay hareket için yapalım.

```
63 | } else {
64 | if (xprevious 1= x) {
65 |sprite_index = erim_walk;
66 |image_speed = .3;
67 |} else {
68 |sprite_index = erim_idle_0;
69 |}
70 |}
```

Yani dedik ki, dikey hareket varsa onu çiz. Yoksa, yatay hareket var mı diye bak, varsa yürüyeni çiz. Yoksa da son olarak, sabiti çiz.

KONUŞURKEN YÜZÜME BAK

Karakter hareketini süslemede sıradaki adım, gittiğimiz yöne bakabilmemizi sağlamak. Şu anki haliyle karakterimiz düzgün hareket ediyor, fakat bu sadece ileri hareket ettiğiniz sürece geçerli. Tüm animasyonları -x, yani sola doğru yapılırken tekrar çizmek ve tanımlamak, hem çok vaktinizi alacaktır, hem tasarım alanınızı kalabalıklaştıracaktır, hem de genelde kötü tasarım tarzı kabul edilir.

Bunun yerine, karakterin -x yönüne döndüğünde tüm animasyonlarının görsel olarak çevrilmesini söyleyeceğiz Game Maker'a. Oyun motoru -x yönünde ilerlemek istediğimizi gördüğünde, karakter sprite'ımızın ayna görüntüsünü çizmesi gerektiğini bilecek. Bunu belirtmek için Step fonksiyonumuza dönelim.

```
71 |
72 | // Karakterin baktigi yonu kontrol et
73 | if (xprevious < x) {
74 | image_xscale = 1;
75 |}else if (xprevious > x) {
76 | image_xscale = -1;
```

Artık neyin ne anlama geldiğini anlamaya başladınız sanırım. Eğer x'in önceki değeri, şimdiki step'teki değerinden düşükse, sağa hareket ediyoruzdur, değil mi? (Unutmayın, Game Maker'da yönler analitik düzlemdeki gibi sağ "+x", yukarı "+y", diğerleri de tersidir.)

Eğer şimdiki x değerimiz daha büyükse, yani sağa doğru yürümüşsek, o zaman image_scale ile tanımlanan, görseli katsayılarıyla genişleten değerimiz 1, yani orijinalinin aynısı. Asıl değişimi yaratan sonraki satırlarımız oluyor. Ne olduğunu bakarak anladınız, değil mi? Eğer x'in önceki değeri daha büyük idiyse, demek ki hınzır gibi bu defa sola gitmişiz! O halde bu sefer aynı sprite'ın scale değerini -1 olarak aldırıyoruz ki, görselin aynı genişlikte fakat orijine göre ters çevrilmiş hali çizilsin. ***(Resim #3)***

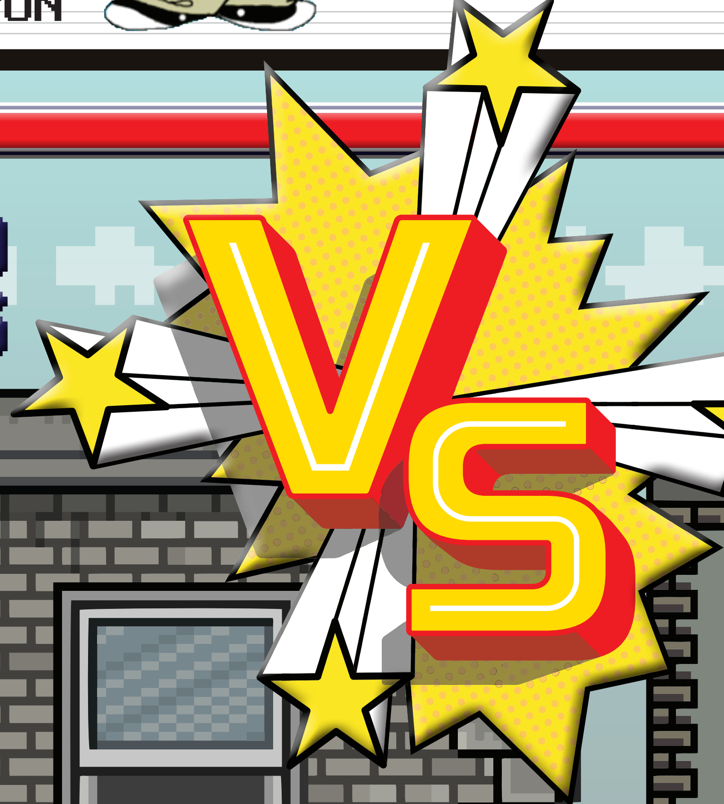
Bu noktada dikkat etmeniz gerektiğini hatırlatacağım bir detay da, sprite'larınızın merkeziyle alakalı. Hatırlarsanız karakter çizmekle başladığımız ilk sayıda, sprite'ların orijin noktasını tanımlayan kutucuklara "Center" tuşuna basarak görselin ortasını verin demiştim. Eğer yukarıdaki kodu tanımladıktan sonra oyununuzun demosunda görsel hatalar oluşuyorsa, büyük ihtimalle kullandığınız sprite'ların orjin noktaları merkezlerini işaret etmediği için oluyor, dönüp bir bakmanızda fayda olacaktır.

Bu ay da burada bırakalım. Hazır hareketlerimizi süslemeyi öğrenmişken, önümüzdeki aya kadar karakter animasyonlarınızın görsel kalitesiyle uğraşmak için iyi bir fırsat olabilir. Pixel Art olayı keyiflidir, el yeteneğinden ziyade tasarım ve emek meselesidir. Her zamanki gibi, yaptığınız çalışmaları erim@oyungezer.com.tr adresine gönderebilir, oyunun güncel dosyalarını **tinyurl.com/ogzgame-erim** adresinden takip edebilirsiniz. Sizleri seviyorum, görüşürüz! **-Erim**

PIXEL



VS // YAZIT // ORADAYDIM // OYUN



EUROPA UNIVERSALIS



Tarık: Yav Ömer benim kafama bir şey takılıyor kaç aydır. Şimdi sen bu Total War: Warhammer için methiyeler düzmüş, göğe sığmadığı için uzaya çıkarmış, puanını da 9+ vermiştin ya. İşte ben oynadım bu oyunu şimdi, ciddi ciddi iki üç denemeden sonra devam edesim gelmedi hiç. Yani fraksiyonlar falan güzel tatlı, farklılık iyi hoş da... Abi aynı haritadaki aynı yerleri aynı kurallarla almaya çalışmak dışında bir olayı yoktu ki bunun? Hâlbuki Bir Europa Unviersalis öyle mi? Diplomasisi var, taktikleri var, ekonomisi var, siyaseti var... Bu kadar az seçenekle nasıl seni böyle tatmin ediyor Total War'lar anlayamıyorum vallahi.

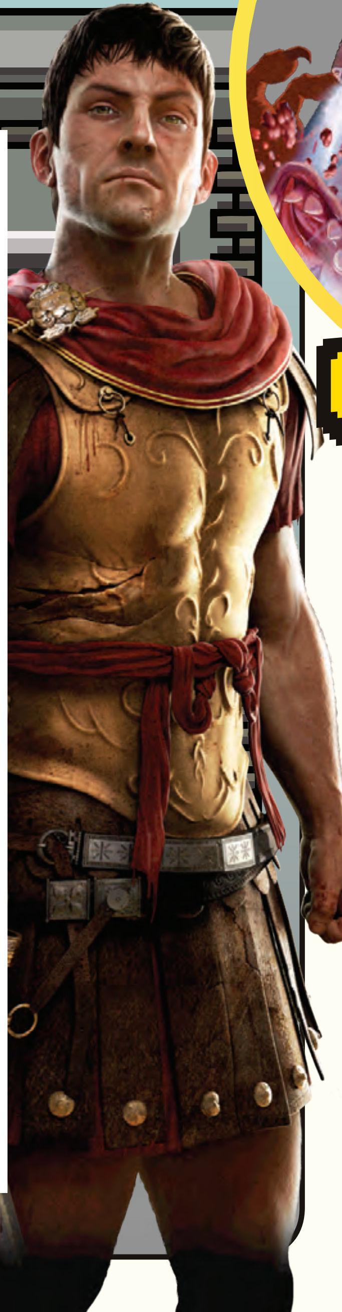
Ömer: Tarık'ım şimdi senin bu dediğin "Araç yapıyorsan tank yapacaksın, otomobile gerek yok" demek gibi bir şey. Stratejik harita kısmının bir Europa Universalis olmadığının farkındayım Total War'da da, adamlar çılgın kasıp gerçek zamanlı savaşlar yapmışlar. Gerçek zamanlı savaşların yanında über derin strateji haritası oynanışı olsaydı belki sen-ben hayır demezdik ama oyun 2 satardı, dükkânı kapatırlardı. Önemli olan ne çok sığ, ne de çok kasış olması Total War'larda ana haritanın, bunu da her oyunda gayet güzel dengeliyorlar bana sorarsan. Bir strateji oyununun "stratejik olarak derin" diye nitelenebilmesi için illa beş bin biriminden birinin x şehrindeki y fabrikasında yapılmış bilmemne alaşımlı kılıç kabzalarını kullanıp kullanmamasıyla uğraşman şart değil derim ben.

T: Über derin strateji haritalı Total War olsa ben iki tane alırdım vallahi, üç satarlardı en az. Ama çok kasmadıkları da fazla belli oluyor yav. Ne bileyim bir dost düşman mantığını oturtsalar, bütün strateji savaş alanının içinde kalmasa falan gene belki kurtarır. Ama şimdi alıyorsun insanları atıyorum, diziyorsun okçuları arkaya, atlıları da yanlardan saldırttın. E rakibin arkasına geçebildiysen zaten piyadeler falan toz oldu, okçular da gelenleri pıt pıt avlıyor, ne anladım ben bunun derinliğinden? Oyunun büyük kısmı bu savaşlarla da belirlenmiyor ki hem, basıyorsun otomatik savaşa, kendin yapsan ne olacaksa onun sonucunu veriyor gene. Strateji dediğinin derinliği savaşla biter mi hiç yahu?

Ö: Yahu duyan da zar atıp tık tık ilerlediğin Monopoly gibi bir şey zannedecek koskoca Total War'u. Şehirlerin jeopolitik konumuna göre hangi binaları yapmayı seçeceğime, hangi güçte kaç ordu bandıracağıma, bunları nerelere konuşlandıracağıma, ulusal amaçlarımın hangi birini ne zaman ve ne şekilde kovalamam istediğime kafa yorduğum yıllarıma yandırdın beni. Diplomasi dediğin belki Warhammer'da biraz daha geri planda (oyunun adında 2 tane War var, daha ne kadar açık olsunlar!?) ama öteki TW'lerde bileklerimizi kesip üst üste yapıştırdığımız nice kan kardeşliği kurduğumu hatırlarım. Ama şimdi TW'lerin savaşlarını ezmen de kalpten yaraladı beni. Ordularını bire bir gördüğün, gerçekte nasıl oluyorsa öyle savaştırdığın bir oyundan bahsediyoruz. TW'nin savaşlarında taktik yok demek gerçek savaşlarda taktik yok demek gibi bir şey. Hiç mi demiyorsun EU oynarken "yaw şunları direkt yöneteydim keşke" diye?

T: Diyorum arada ama EU'nun savaşı da güzel! Destek birimlerini yolluyorum gerekirse, savaşın gidişatına göre tee başka eyaletlerden ordular getiriyorum, ne kadar zamanda geleceklerine göre

TOTAL WAR



orduları kontrol ediyorum... Komutanların falan savaşa etkisi az geldi bana Total War'da bir de. Gene kimin sayısı çoksa o kazanacak gibi duruyordu Warhammer'da oynadığım tüm savaşlar. Yandan kıstırınca da kazanamazsın savaşı hem, hiç tanka atla daldın mı Ömer'im!

Ö: Civ tecrübelerim gösteriyor ki eğer tanka "yeterince" atla dalarsan sonu mutlu bitebilir. Buruk bir mutluluk olur ama orasını çok karıştırma... Yalnız bak hep Warhammer örneği vermen dikkatimden kaçmadı? Çünkü içten içe sen de etkilendin adamların değişik, yeni bir şey yapmasından. Şahsen formülü ne kadar sevsem de hep insanlı Total War'lardan biraz baymıştım ben, iyi geldi. Peki ya sen hep insanlı insanlı Europa Universalis'lerden ve (hadi onun da adını anayım) Hearts of Iron'lardan sıkılmadın mı artık. Aynı şeyin biraz daha değişiği, biraz daha gelişmişi değil mi sadece? Şöyle atıyorum Orta Dünya haritasında elfleri orkları yönettiğin bir Middle-earth Universalis istemez miydin?

T: *ağzından akan suyu koluna siler* Yok ya, ne gerek var. Hem elfli, cüceli şeylerden gına geldim ben, insanlıktan aldığım zevki başka hiçbir ırktan almadım valla. Belki vampir, ama yok, insan daha güzel. Warhammer'ın çeşitliliğini de beğeniyorum tabii ama EU fantastiğe kaysın istemezdim cidden. Hem hadi artık Total War'la EU'yu birleştirsinler, hem deli gibi derin hem de savaş taktiğinin dibine vurmuş bir şey çıksın ortaya. Çok şey mi istiyoruz?!

Ö: Seni oyunun Atölye sayfasında bir gezintiye davet edeyim o zaman. Diplomatik seçenekleri arttıranlar mı istersin, herkesin her yeri fethedebilmesi seçeneği mi istersin... Herhalde bir EU derinliğini kazandıramayacaksındır ama modların EU'yu TW'leştiremeyeceği asıl kesin olan şey. Bu sırada ben gerçek zamanlı gerçekçi savaşların keyfini çıkarabileceğim, ana haritada birimlerimin tırnak makasıyla uğraşmak durumunda kalmayacağım ama yine de stratejik bir derinlik yaşayabileceğim TW'ye devam edeceğim. Ayrıca oyun bitebiliyor!

T: Anlaşılan bu işi çözmenin tek bir yolu kaldı Ömer Efendi! *masaya bir poşet dolusu yeşil plastik asker döker* Bütün askerleri ölen kaybeder, esir almak yok! Var mısın?

Ö: Yapıştır gelsin! *askerlerinden birini suikast eğitimi vermek için gizlice masanın altına saklar*



HABERLER

- Vakti zamanında duyurulup heyecan yaratan, sonra da iptaliyle göçerten Warcraft'ın point & click macera oyunu **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**'i hatırlar mısınız? İşte o tamamen oynanabilir olarak, sinematikleriyle minematikleriyle internete sızdı. Blizzard'ın devreye girmesiyle sızdıran kişi dosyaları kaldırdı ama internette bir şey kolay kolay kaybolmaz biliyorsunuz.

- Ünlü Nintendo emülatörü **Dolphin**, artık bütün GameCube oyunlarını çalıştırabilir hale geldi.

- Te en eski **Shadow Warrior**, gog.com'da bedava oldu.

- Duke Nukem 3D'nin yeniden yapımı duyuruldu. Tam adı **Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour**. Pikselize görsellik devam ediyor ve hatta oyuna 8 yeni bölüm ekleniyor.

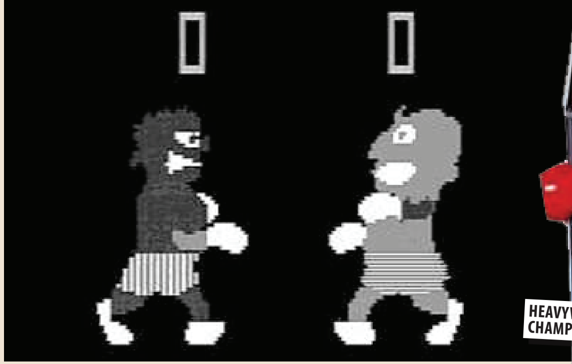
- Serinin ilk iptal olan oyunu Silent Hills değildi tabii ki. PS3 için de tam adı sonradan **Broken Covenant: The Lost Pitch** olan bir SH yapılıyordu zamanında. Oynanış videosu düştü de: ***tinyurl.com/ogz-108-bc***



Türünün İlk Örneği

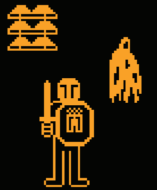
İlk FPS'yi Wolfenstein, ilk spor oyununu Pong mu sanıyordunuz? Gelin biraz daha derinlere dalalım öyleyse...

-ÖMER AKDAĞ





HEAVYWEIGHT CHAMP



pedit5

RYO
PEDIT5 [1975]

Aslında ilk rol yapma oyununun *pedit5* olup olmadığı kesin değil. *m199h* diye bir şey varmış ama bir yerlerde kayıplara karışmış, şu an gören bilen yok. Ayrıca *m199h*'nin mi yoksa *pedit5*'in mi önce çıktığı da belli değil. Biz *pedit5* ilktir diye varsayıverelim hadi.

"Rol yapma" kavramı sizin için nerede başlar, nerede biter bilemiyorum ama *pedit5* "dungeon crawler" tarzı bir RYO. Güç, zekâ, dayanıklılık ve çeviklik puanlarımızı dağıtarak kendimize bir karakter yaratıyoruz ve izometrik açıdan gördüğümüz zindana dalıyoruz. Açık kapılardan geçiyor, kapalı olanları kırmaya çalışıyor, hazine topluyor, düşmanlarla karşılaşıp ya saldırıyor ya da mage-cleric büyüleri yapıyoruz. Amacımız 20.000 tecrübe puanı toplamak ki gördüğüm kadarıyla bunu başarabilen kişi sayısı çok çok az.

16 büyü çeşidiyle, gizli kapılarıyla, karakter kaydetme seçeneğiyle, 25 çeşit düşmanıyla 1975 yapımı, türünün ilk örneği bir oyundan beklemeyeceğiniz derecede komplike aslında *pedit5*. Bu arada "*pedit5* ne biçim oyun adı?" sorusu aklınıza gelmiş olabilir. Oyunun adı yok aslında. Yapımcısı **Rusty Rutherford**, Illinois Üniversitesi'nde bilim için kullanılan PLATO sisteminde geliştirmiş oyunu ve oyun olduğu belli olmasın diye dosyaya böyle rastgele bir isim vermiş.

DÖVÜŞ
HEAVYWEIGHT CHAMP [1976]

Koskoca Sega'nın oyunu olmasına rağmen *Heavyweight Champ* hakkında çok az bilgi var maalesef. Bir videosunu bile bulamadım ve hatta sadece bir tane ekran görüntüsü var etrafta dolanan, o kadar.

Ekranda iki boksör görüyoruz ve arcade makinesine bağlı olan eldiven şeklindeki kontrol cihazını kullanarak eğiliyor, kalkıyor ve yumruk atıyoruz. İlk dövüş oyununun gamepad'le falan değil de direkt boks eldiveniyle onanıyor olması da iyiymiş yalnız.

Bir not: Sega 1987'de oyunun remake'ini yayınlamış ve bu versiyon bayağı da bir övgü toplamış.



KONSOL-RYO
DRAGON QUEST [1986]

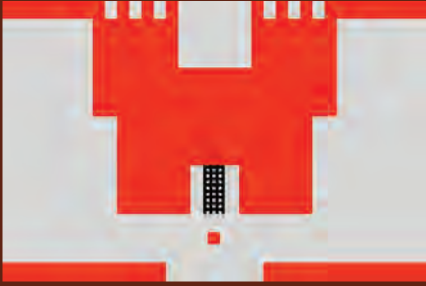
JRYO terimini kullanmaktan özellikle kaçındım çünkü Japon RYO'su deyince biraz oynak hale geliyor kavram. "*Dark Souls* JRYO mudur?", "*Third Age* JRYO mudur?" gibi soruları yanıtlaması zor ve bir yerde çizgiyi çekmezsek olay *Wizardy*'lere, *Ultima*'lara kadar gidiyor.

Bildiğimiz anlamda konsol-RYO'nun karakteristik özelliklerini düşünürsek, bu dosya konusu içinde görebileceğiniz en ünlü isimlerden olan *Dragon Quest*'ten gerisi yok diyebiliriz.

Bugün halen *Dragon Quest* serisinin başında duran büyük insan **Yuji Horii** yukarıda adını andığım *Wizardy* ve *Ultima*'yı çok seviyor ancak *Dragon Quest* serisinin ilk üyesi olacak oyunda; Japon oyuncu kitlesi PC'de değil konsolda oyun oynamayı tercih ettiğinden bu oyunların komut tabanlı yapısının yerine, kendisinin bir önceki oyunu, yine önemli bir klasik olan *Portopia*'dan da ilham alarak menü sistemini kullanıyor. Ayrıca ilham aldığı iki oyunun aksine tamamen izometrik kamerayı tercih ediyor. Böylece derinlik açısından pek bir şey kaybetmemiş ama gamepad'le oynaması kolay, Japon kitleyi kendine çekebilecek bir oynanış ortaya çıkıyor.

Başkarakter olarak da genç, yaşayıp öğrenen ve güçlenen bir karakter koyunca da günümüzde de halen çoğu konsol-RYO tarafından kullanılan formül yerine oturmuş oluyor.





AKSİYON / MACERA
ADVENTURE [1979-80]

Bütün o *Zelda*'ların, *GTA*'ların, *MGS*'lerin atasıyla tanışın. Pek de yaratıcılık kokmayan bir isme sahip olan *Adventure*, oyun dünyasının en devrimsel yapımlarından biri.

İlk macera oyunu olan (bkz. iki sayfa sonrası) *Colossal Cave Adventure*'ı oynayan **Warren Robinett** oyuna anında hayran kalır ve birkaç saat sonra onun grafikli versiyonunu yapmaya karar vermiştir bile. Oyunda karakterimiz bir nokta olarak temsil ediliyor ve anahtarlar buluyor, kapıları açıyor, kıvrak hareketlerle ejderhalardan kaçıyor. Oyun içi anlatım pek olmadığından dolayı *Colossal Cave Adventure*'un grafikli versiyonu demek zor *Adventure* için ama kıyısından köşesinden benzer bir kurguya sahip yine de.

Aksiyon-macera türünün ilk örneği olmak dışında birçok başka ilkin de oyunudur *Adventure*. Mesela o zamana kadar oyunlar hep tek bir ekranda oynanan şeylerdi. *Adventure*'da ise gerçek zamanlı olarak dolaşabildiğimiz 30 farklı oda var. Ya da mesela ekranın dışına çıkan düşmanların halen belli bir programlama dâhilinde hareket edebilmesini *Adventure* getirdi. Yani bir yarasa ekranın dışına çıktıysa siz görmediğiniz için kaybolmuyordu. Yazılmış kalıbı içerisinde hareket etmeye devam ediyordu.

Bir diğer meşhur özelliği de oyunda gizli bir odayı bulduğunuzda "created by Warren Robinett" yazısıyla karşılaşmanız. Oyun dünyasına "easter egg" kavramını da *Adventure* kazandırdı yani.

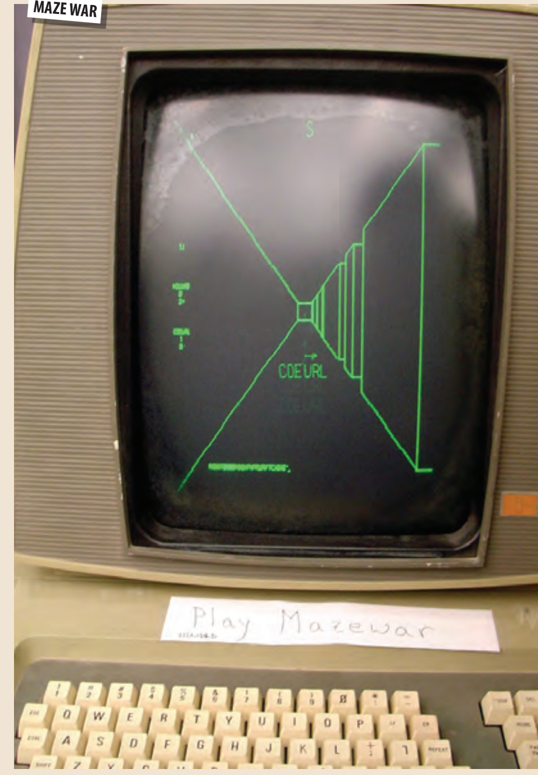


FPS
MAZE WAR [1974]

Biz ilk FPS olarak *Wolfenstein 3D*'yi biliriz ki aslında doğru bir bakıma. Öncesindeki, az sayıdaki "siz bir silahsınız, gidiyorsunuz" oyunları pek o bildiğimiz FPS oynanışına benzemiyor. Ama mesela *Maze War* hem "first person" hem de "shooter". İlk olarak saymazsak ayıp olur o yüzden.

Maze War'da 3 boyutlu bir ortamdayız (doğal olarak, yoksa nasıl FPS olacak?). *Might & Magic* serisinden aşina olabileceğiniz kare kare yürüme sistemi var. Yani bir kare ileri veya bir kare geri yürüyebiliyoruz veyahut da 90 derece sağa veya sola dönebiliyoruz. Bir labirentteyiz ve düşmanı gördüğümüz zaman ateş ediyoruz.

Hem yapısal hem de görsel olarak bu kadar basit olmasına rağmen FPS'lerin öncüsü olmak dışında da çok önemli yenilikler getirmiş *Maze War*. Örneğin ilk kez bir oyunda P2P (peer-to-peer) multiplayer oynanışa yer veriyor ki elbette bu *Maze War*'u aynı zamanda ilk multiplayer FPS yapıyor. İzleyici modunu ilk kez kullanan oyun aynı zamanda *Maze War*. Yani direkt dâhil olmadan maçı izleyebilme seçeneği var. Bunun dışında oyuncunun harita açıp yerini görebilme özelliği de ilk kez *Maze War*'la gelmiş.


MAZE WAR

ROGUELIKE
BENEATH APPLE MANOR [1978]

Yaaaa ilk roguelike'ın *Rogue* olduğunu sanmıştınız, değil mi? Bu fikre nereden kapıldınız hiçbir fikrim yok ama türün atası *Beneath Apple Manor* aslında.

Beş katlı zindana giren ve en alt kattaki Altın Elma'ya ulaşmaya çalışan bir maceracıyız. Zindanlar rastgele oluşuyor ve biz de buralarda hayalet, Slime gibi düşmanlarla savaşıyor, hazine arıyor, kattan kata geçmeye çalışıyoruz. Türün karakteristik özelliklerinden biri de aşırı zor olmasıdır bildiğiniz gibi ki *Beneath Apple Manor* da bu özelliği fazlasıyla bünyesinde barındırıyor. En uyuz düşmanı kesmek bile büyük olay oyunda.

Bir not: Türünün ilk örneği olmasının yanı sıra özel bilgisayarlara değil, evlerde kullanılan bilgisayarlara çıkan ilk ticari oyun olmasıyla da bir ilk *Beneath Apple Manor*.







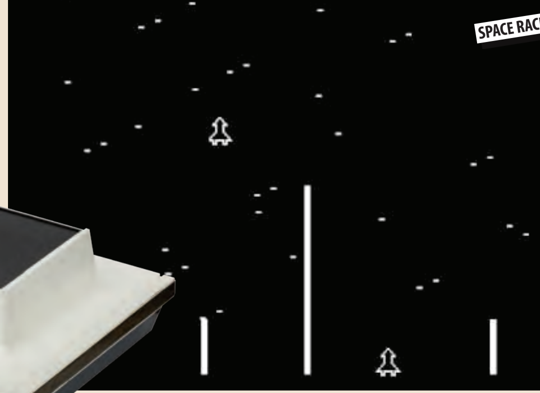


TABLE TENNIS

SPOR
TABLE TENNIS [1972]

Beklenmedik şekilde en çok kafa yorduğum kategori bu oldu. Bir tarafta ilk oyun konsolu Magnavox Odyssey'e çıkan Table Tennis var, bir tarafta ondan iki ay sonra çıkan Pong var, bir tarafta onlardan çok daha önce, 1958'de yapılan Tennis for Two var... Ha öte yandan Odyssey'nin çıkış oyunları arasında da yine Table Tennis'le aynı şekilde oynanan bir de Tennis oyunu var... Odyssey denince akla ilk gelen Table Tennis ama, ondan gidelim.

Pong'u hepiniz biliyorsunuzdur zaten. Ekranın sağında ve solunda iki sopa var, bunları yukarı-aşağı hareket ettirerek ortada hareketli durumdaki topa vuruyor, karşı tarafa karşı skor kazanmaya çalışıyorsunuz. Table Tennis bunun 1-2 adım daha ilkeli. Öncelikle sopanızı ekranda istediğiniz gibi hareket ettirebiliyorsunuz ama istediğiniz yerle kastım İSTEDİĞİNİZ YER! Rakip sahaya geçebilir, hatta ekranın dışına çıkabilirsiniz. Herhangi bir skor sistemi de yok ayrıca oyunda (ve genel olarak Odyssey'de). Kendi hesabınızı kendiniz tutuyorsunuz. Ayrıca kontrol cihazındaki bir analog ile topa abartı falsolar vermek mümkün. Aslında böyle söyleyince daha ilkelmiş gibi durmadı... Bir denemek lazım...

Tennis for Two mu? O dijital değil de analog bir mekanizmaya sahip olduğu için saymadım aslında ama video oyunu tanımınızın ne olduğuna göre sayabilirsiniz de. O da bu Table Tennis gibi bir şey.

YARIŞ
SPACE RACE [1973]

Bugünün yarış oyunlarıyla az çok alakalı sayılabilecek ilk örnek için sizi 1974'te çıkan *Speed Race*'e alalım ama teknik olarak ilk yarış oyunu, çok daha ilkel yapıdaki *Space Race* sayılır. Hatta *Space Race*'in "ilk arcade oyunları" sıralamasında da ikinci sırada olduğunu not edeyim (*Pong*'dan sonra).

Siyah-beyaz olan oyunda ekran ikiye bölünmüş durumda ve iki oyuncu ekranın altındaki iki uzay gemisini yönetiyor. Amaç sağdan-soldan uçarak gelen asteroidleri atlatarak ekranın en üstüne ulaşmak ve yanınızdaki oyuncudan daha yüksek skor yapmak.

Evet, çok insanı hayran bırakan bir oyun değil, farkındayım ama bazı türler de hayatına ufak ufak adımlarla başladı işte.

BULMACA
FLAG CAPTURE [1972]

Çok daha eskilere de gidebilir bu kategori. Nihayetinde bilgisayar ve oyun kavramlarını bir araya getiren ilk denemeler puzzle türünde (tic-tac-toe oyunu Bertie the Brain veya OXO gibi). Ama onlar analog yapıdalar sonuçta. Karıştırmayalım.

Flag Capture eski dostumuz Mayın Tarlası'nın biraz değişiği. İki kişi oynuyorsunuz ve bir karenin üzerine gelip tuşa bastığınızda ya bulmanız gereken bayrağın ne yönde olduğunu gösteren bir ok çıkıyor, ya etrafınızda kaç mayın olduğunu söyleyen bir rakam çıkıyor ya da... patlıyorsunuz. Bayrakları hızlıca bulmaya çalışarak karşı taraftan daha yüksek skor yapmaya çalışıyorsunuz.

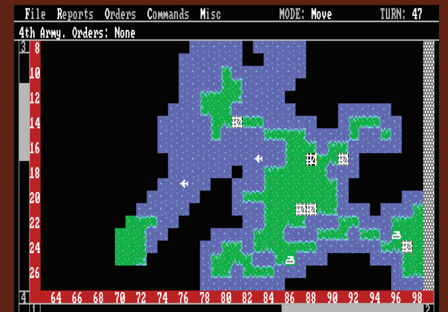


STRATEJİ
EMPIRE [1977]

Maalesef hakkında pek bir bilgi olmayan, dolayısıyla pek anlatamayacağım bir oyun Empire.

Sonradan da başarılı bir programcı haline gelecek Walter Bright; Battle of Britain, Risk gibi kutu oyunlarından ilham alarak Empire'ı (şu anki bilinen adıyla Empire Classic'i) PDP-10 isimdeki bir bilgisayarda tasarlıyor. Küçük bir topluluk arasında yayılan oyun bir gün makineden çalınıyor, kodlar yok ona gitti, yok buna gitti derken bolca modifiye ediliyor, sonra 1984'te yine Bright'ın eline geçiyor. O da oyunu elden geçirip IBM'e uyumlu hale getiriyor ve oyun o noktada yeni ismiyle (Empire: Wargame of the Century) bayağı bir ilgi toplayarak Amiga'sıdır, Commodore'udur, DOS'udur her yere uyarlanıyor.

İlk hali nasıldır, bu versiyondan ne kadar farkı vardır tam bilemiyorum ama aşağıdaki ekran görüntüsü Wargame of the Century versiyonuna ait. classicempire.com'a girip deneyebilirsiniz isterseniz.





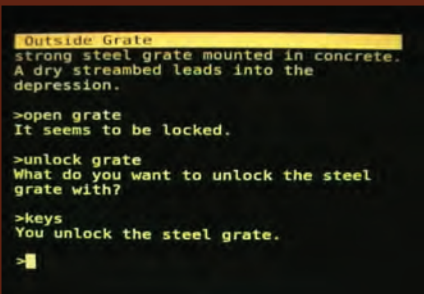
MACERA

COLOSSAL CAVE ADVENTURE [1976]

Metin tabanlı bir macera oyunu (text adventure) olan *Colossal Cave Adventure*, ilk macera oyunu olmasının yanı sıra ilk interaktif kurgu olmasıyla da önemli bir yere sahip. İlk hikâyeli oyun yani kendisi.

Bir mağara araştırmacısı olan Will Crowther'ın eşinden boşandıktan sonra kızlarıyla vakit geçirebilmek için hazırladığı kişisel bir proje olarak başlıyor hayatına *Colossal Cave Adventure*. Oyunun tamamen metinlerden oluştuğunu söylememe gerek yok herhalde. Bulunduğunuz oda size tasvir ediliyor ve siz de o odadaki objelerle ne yapmak istediğinizi veya hangi yöne gitmek istediğinizi komut olarak giriyorsunuz, ardından da oyun size eyleminiz sonucunda ne olduğunu veya yeni bir bölgeye geçtiyseniz o bölgeyi anlatıyor. Ufak tefek şakalar da eklemiş ayrıca Crowther oyuna. Çıplak elle ejderha öldürmeye kalkarsanız "NASIL YANİ?" falan diyerek şaşırıyor makine.

Colossal Cave Adventure Crowther'dan habersiz sağa sola yayılıyor ve oyunu eline geçirenlerden biri olan Don Woods işi ilerletmeye karar veriyor; bir sürü yeni mekân, obje vs. ekleyerek *Colossal Cave Adventure*'u büyütüyor. Hatta Woods bu sürekli oyunu güncelleme işini 90'ların ortalarına kadar sürdürmüş.




```
*n
Path.
You are standing on a path
south of you. To the west a
*w
Flower garden.
You are in a well-kept gard
you notice lots of flowers.
*w
Cliff.
You are standing on the edg
a river to the south. A chi
heights. At the base of the
rocks.
*w
As you approach the edge of
you retreat as you feel the
*leap
You are splattered over a v
is. The rest of your remain
(especially your eyes). If
might have decieded not to
Persona updated.
Would you like to play agai
:
```

DVO

MUD1 [1978]

Kasım 2014 sayısında MUD'larla ilgili bir dosya hazırlamıştım, belki hatırlayanlarınız olabilir. Çoğu oyuncunun hiç alakası olmayan ve olmayacak bambaşka bir dünya MUD dünyası. DVO'sunun olmasını istediğiniz bir şeyler vardır mutlaka sizin de. İşte o istediğiniz DVO aslında çok büyük ihtimalle var zaten. Eğer oyunun grafiğinin olmamasını sıkıntı etmezseniz...

Bu metin tabanlı, sanal bir dünya yaratma ve insanların internet üzerinden girip bu dünyaya dâhil olabilmesi sistemini, yani MUD (Multi-User Dungeon) türünü başlatan oyunun adı da zaten direkt olarak MUD. Türe ismini verince karışmasın diye MUD1 denmeye başlanmış.

Tolkien'in eserlerinden esinlenen MUD1 1978'de küçük bir topluluk arasında oynanmaya başlıyor, Essex Üniversitesi, Arpanet'e (internetin öncüsü) bağlanınca da ilk online RYO haline geliyor. Oynanış tabii biraz önce Colossal Cave Adventure'da kısaca bahsettiğim gibi. Tek fark karşınıza gerçek oyuncuların da çıkabiliyor olması ve onlarla da etkileşime girebiliyor olmanız (ufacık bir fark, evet).

SİMÜLASYON
FORTUNE BUILDER [1984]

Simülasyon türünün kökeni genelde Will Wright'la ve 1989 çıkışlı SimCity'ye ilişkilendiriliyor olsa da ondan daha eskisi de mevcut.

Colecovision'a çıkan Fortune Builder'da kendimize dev bir tatil bölgesi yaratıp belli miktarda para kazanma amacındayız. İki kişilik bir oyun olarak düşünüldüğünden tek kişi oynasanız bile ekranın yarısına sahipsiniz yalnızca.

Büyük ölçüde boş bir haritada, sınırlı para ve benzin istasyonu, otel gibi birkaç bina dikme imkânıyla başlıyoruz oyuna. Bölgeyi yavaş yavaş çekici bir yer haline getirdikçe siyah noktalar olarak gözüken otomobiller mekânımızı daha fazla ziyaret etmeye başlıyor, daha fazla para kazanıyoruz ve kayak merkezlerinden lunaparklara, marinalara, daha fazla gelir getiren tesisler kuruyoruz.

Yarattığı türe iyi bir start verenlerden Fortune Builder. Gayet gelişmiş bir oynanışa sahip. SimCity'nin başlıca ilham kaynağı olmuş olsa gerek.



İLK VİDEO OYUNU

Benim için hazırlaması zor bir dosya konusu oldu bu çünkü video oyunu dediğimiz şeyi tanımlamak, özellikle de ilk oyunlar düşünüldüğünde biraz zor. Dolayısıyla ilk video oyununun hangisi olduğu sorusunun da tam net bir yanıtı yok.

Mesela "ilk interaktif elektronik oyun" olarak nitelenen "Cathode-ray tube amusement device" adında bir aygıt bulunuyor (1947). Tam olarak nasıl çalıştığını gösteren bir video yok, o yüzden açıkça tarif edemeyeceğim ama 2. Dünya Savaşı'nda kullanılan radarlardan ilham almış bir şey ve bilgisayar altyapısı olmadığından, tamamen analog olduğundan ilk video oyunu sayılması güç. Genel kitleye gösterilen bir şey olmadığından pek bir ilham kaynağı da olamamış ayrıca.

Bunun ardından bir tic-tac-toe simülasyonu olan Bertie the Brain geliyor (1950). Bu da analog yapıda ama elektronik bir görselleştirmeye sahip. Yalnız bu görselleştirme bir ekran değil, ampullerle gerçekleştiriliyor. O nedenle Bertie the Brain'i de video oyunu tanımına sokmayanlar çoğunlukta.

Ardından bir diğer tic-tac-toe simülasyonu olan OXO geliyor (1952). Ancak bunun farklı tarafı analog değil dijital olması. Bir çevirmeli telefondan X'inizi veya O'nuzu koymak istediğiniz kutunun numarasını çeviriyorsunuz, hamleniz ekranda beliriyor, yapay zekâ da ardından size karşı hamle yapıyor. OXO'yu ilk video oyunu sayanların sayısı az değil. Saymayanların sebebi ise hareketli ve gerçek zamanlı olarak güncellenen bir görselliğe sahip olmaması.

Gerçek zamanlı olarak güncellenen grafiklere sahip ilk oyunun da 1954 yapımı bir bilardo oyunu olduğu söylenir. Hakkında herhangi bir bilgi yok ne yazık ki ama belki de o sayılabilir ilk video oyunu olarak.

Ünlü Tennis for Two da 1958'de çıkıyor. Yine dijital değil de analog bir yapım Tennis for Two ve kendinden öncekilerin sahip olmadığı teknik bir özelliğe sahip değil. Ama bazılarının Tennis for Two'yu ilk video oyunu saymasının sebebi teknik değil daha felsefi. Tennis for Two'dan önceki oyunlar geliştirildikleri bilgisayarların yeteneklerini sergilemek için yapılan şeylerdi. Tennis for Two ise tamamen insanlar eğlensin diye yapılmış. Belki de sırf bu yüzden ilk video oyunu sayılabilir (dijital olmama mevzusunu bir kenara koyarsak).

Takvimi biraz daha ileri, dijital çağa sarıyorum... Ralph Baer, ilk video oyunu konsolu olan Magnavox Odyssey'nin prototipi olan Brown Box'ı 1969'da yapıyor. Ekranda iki sopamız var ve iki kişi, ellerindeki gamepad'lerle bu sopaları hareket ettiriyorlar. Brown Box da ilk video oyunu sayılabilir aslında o nedenle. Ama bir taraftan ekranda iki sopayı hareket ettirmek "oyun" sayılır mı, ondan çok emin değilim. Yani sopalarla kovalamaca oynayabilirsiniz ekranda ama... Sanki bir şeyin oyun sayılabilmesi için içerisinde bir "oyun mekaniği" de olmalı.

Magnavox Odyssey de 1972'de çıkıyor. Çoğu oyunu aslında Brown Box'takinden çok farklı değil. Mantığını bilmiyorsanız kısaca şöyle tarif edeyim: Konsolun kutusundan çıkan tabakaları televizyonunuzun üzerine yapıştırıyorsunuz, ışıkları yöneterek ve yine kutudan çıkan kitapçıktaki kurallara uyarak oyunları oynuyorsunuz. Yani aslında tabakayı duvara yapıştırsanız ve iki lazer tutup oynasanız da aynı şey. Brown Box'taki gibi, oyunların dâhilinde bir "oyun mekaniği" yok. Ama bu oyunlar arasında bir istisna var, o da bu sayfalarda bir yerde bahsettiğim Table Tennis. Odyssey'deki diğer oyunların aksine Table Tennis'te ortada ışıktan bir top var ve sopalarınızla bu topla etkileşime geçebiliyor, hatta gamepad'deki bir düğme ile topa falso verebiliyorsunuz. Bir mekanik söz konusu yani. O nedenle Table Tennis de ilk video oyunu sayılabilmek için güzel bir aday.

Sonuç olarak... Bilmiyorum ^_^ Dediğim gibi kavram muğlak olduğundan net gerçekler yok. Hangisi kafanıza yatarsa onu ilk oyun olarak sayınız.

The Longest Journey



EN UZUN YOLCULUK, EN UNUTULMAZ MACERA

-ESER GÜVEN



Maceraaaa dolu Arkediyaaaa, Arkediyaaaa, maceraaaaa. Nasıl Rafet el Romanoviç'in Arcadia şarkısı (yoksa başka bir şey miydi... her neyse) unutulmazlar arasındaysa *The Longest Journey* de bir o kadar unutulmazdır. Eğer internette "tüm zamanların en iyi 25 macera oyunu" gibi listelere baktıysanız bu listeleri domine eden Lucas Arts ve Sierra'nın dışında tek tük oyun görürsünüz. Genelde *Syberia* aradan sıyrılmaya çalışır, Revolution Software *Broken Sword* ile boy gösterir ama asıl o listelerde gün ışığı gibi parlayan ve zirveye yakın konumlanan bir oyun vardır: *The Longest Journey*.

1999 yılında daha önce PC dünyasında adı sanı duyulmamış Funcom isminde bir firma kucağımıza adeta bir bomba bıraktı. Her çıkan macera oyununu yakından takip eden biri olarak neyle karşılaşacağımı bilmeden başlamıştım *The Longest Journey*'e. Oyunun yavaş yavaş ortaya çıkan inceleme notları inanılmazdı; "son yılların en iyi macera oyunu" diyorlardı, "bir başyapıt" diyorlardı ve ben de bir yandan oynarken aynı duygular içerisindeydim. Hani bazı oyunların hiç bitmemesini istersiniz ya, *The Longest Journey* benim için o oyunlardan biriydi. Hiç unutmuyorum, oyunun tam çözümünü yazmak için ilk bitirişimin hemen ardından tekrar oynamaya başlamış ve Stark ve Arcadia dünyalarında hiç sıkılmadan bir kez daha dolaşmıştım.

Ragnar Tørnquist, *The Longest Journey* ile biri fantastik, diğeri bilim odaklı iki farklı dünyayı harika biçimde bir araya getirme başarısını göstermişti ve bu ikisi arasındaki bağ da bizim yönettiğimiz ana karakter April Ryan'dı. Aslında April kendi problemleri olan, hayatın zorluklarıyla mücadele eden sıradan bir genç kızdı ama bu genç kızın sıra dışı bir yeteneği vardı: Büyülü Arcadia ve bilimsel Stark dünyaları arasında geçiş yapabiliyordu. Oyuna başladığımızda o da, biz de bu yeteneklerinden bihaberdik. Hatta başka bir dünyanın varlığını bile bilmiyorduk ki. Ama olaylar bizi çok farklı bir noktaya götürdü ve April'in bu büyük resimdeki rolünün ne olduğunu öğrenmek için birlikte çok güzel bir kişisel yolculuğa çıktık. Ama ne yolculuktu be!

The Longest Journey'in en etkileyici yanlarından biri hikâyesini anlatırken acele etmemesi, akılda kalıcı karakterler eşliğinde bize April ile tamamen bütünleşme imkânı vermesiydi. Buna her iki dünyada da birbirinden zorlayıcı bulmacaları çözmeye çalışmamızı da eklersek oyun macera severler için tam bir cennet sunuyordu. İşte tüm bunlar bugün bile benzerine rastlamadığımız inanılmaz bir hikâye içinde yoğrulunca bu oyuna neden başyapıt dendiğini anlamak hiç de zor olmuyor. Bu yazıyı yazmadan önce GoG versiyonunu kurdum, daha ilk sahnesiyle bile anılarım canlanmaya başladı ve kendimi saatlerce oyunun başından kalkamamış halde buldum. Çıkışının üzerinden neredeyse 15 yıl geçmiş bir oyun olmasına rağmen Arcadia tam da hatırladığım gibi rengârenk, Stark aynı zihnimde yer ettiği gibi soğuktu, aralarda giren sinematik sahneler güzelliğinden bir şey kaybetmemişti. Tamam grafikler günümüz standartlarının epey gerisinde kalıyordu, arkaplanlar sorunsuz olmasına rağmen karakter modellemeleri aynı Vampire veya diğer eski oyunlarda olduğu gibi çözünürlüğün de (640x480) etkisiyle bol pikselli görünüyordu. Ama ekran kartı ayarlarıyla azıcık oynayıp oyunun AA/AF kullanmasını sağlayınca işin rengi birden değişiverdi, yumuşacık oldu karakterler de. Bu minik ayarları yapınca şunun farkına vardım: *The Longest Journey* o kadar güzel yaşlanan bir oyundu ki... Üzerinden gerçekten de bu kadar süre geçmiş olduğuna inanmak çok güç.

The Longest Journey sadece oyuncular için değil, sektör için de çok önemliydi. Malumunuz her yıl düzenlenen geleneksel "macera türü öldü" şenliklerinin en coşkulu kutlandığı yıllardı 90'ların sonu. Ama *The Longest Journey* öyle bir zamanda ortaya çıktı ki öldü diyenler apışıp kaldı, kanımca sektör de biraz daha cesaret kazandı ve oyunun *Runaway*, *Syberia*, *Black Mirror* gibi yeni serilerin ortaya çıkmasına da epey büyük bir katkısı oldu. Tørnquist yalnızca türünün en iyi oyunlarından birini yaratmakla kalmamış, piyasaya da bir şekilde cesaret vermişti.

Eminim ki *The Longest Journey*'i oynamış olanlar bu sayfalarda oyunun ismini görür görmez "tekrar oynasam mı acaba?" diye düşünmeye başlamıştır. Ama benim sözüm bu başyapıt ile henüz tanışmamış olanlara. *Planescape: Torment* metinsel içerik anlamında RYO türü için ne ifade ediyorsa, *The Longest Journey* de macera türü için aynı şeyi ifade ediyor bana göre. Oyundaki diyalogları gördüğünüzde bu cümleyi neden kurmuş olduğumu çok iyi anlayacaksınız. Teşekkürlerinizi sonradan kabul ederim.

AMA DEVAMI NEREDE BUNUN?

The Longest Journey aslında tek başına muhteşem bir oyun, yani bitirdiğinizde seriye devam etme zorunluluğunuz yok bence. Yine de tadı damağınızda kalacağı için o tadı dindirmeye çalışmak adına devam oyunlarına da bir göz atabilirsiniz. 2006 yılında çıkan *Dreamfall: The Longest Journey* var mesela. İsim seçiminden dolayı çoğu kişinin oynayıp "ben *The Longest Journey* oynadım yaa" dediği ama yanıldığı bir oyundur kendisi. Dreamfall'un hikâyesi çok iyi olsa da oynanış bakımından ilk oyunun gerisinde kaldığını düşünüyorum ben. Uzun diyaloglar okumayı sevmeyenlerin pek hoşlanmayabileceği oyunda gereksiz dövüş ve gizlenme kısımları da mevcuttu ve bunlar atmosferi azıcık baltalıyordu.

2014 yılında ise Kickstarter'daki başarılı fonlama sayesinde ortaya *Dreamfall Chapters: The Longest Journey* çıktı. Beş bölüm halinde yayınlanan oyunun son bölümü Haziran sonunda yayınlandı ve seri şimdilik tamamlandı.

Tørnquist 2013 yılında ilk oyunun doğrudan devamı olacak *The Longest Journey Home*'dan bahsetmişti ama sanırım adında The Longest Journey geçen oyun sayısı kotasına takıldığı için bugüne kadar o projeden yeni bir haber alamadık.

NEDEN EFSANE OLDU?

1 APRIL RYAN

Macera oyunları tarihinin en unutulmaz başkarakterlerinden biri olan April'ın The Longest Journey'nin başarısındaki payını ifade etmek gerçekten de kolay değil. April çok güçlü bir kadın karakter; başarıya ulaşmak için erkeklere ihtiyaç duymayan, ayakları sağlam basan bir kadın. Onu bu yönden Lara Croft'a benzetenler olsa da Lara'nın fiziksel yanı, April'ın ise psikolojik yanı ağır basıyor. Çocukluğunda üvey babasının şiddetine maruz kalmış, 18 yaşında üvey ailesini terk edip kendi başına kalmış. Oyunun başında gelişen olayların ardından bir Shifter, yani dünyalar arasında geçiş yapabilen biri olduğunu öğrenen April'ın oyun boyunca kişisel gelişimine şahit olmak en unutulmaz deneyimlerden biri olarak kalacak aklımda.

2 DİN

"Din mi?" dediğinizi duyar gibiyim. Normalde oyunlar dine çok fazla atıf yapmaktan kaçınır. Ama The Longest Journey inanç hakkında bir oyun; dinin aktif biçimde var olduğu bir evrende geçen bir oyun. The Longest Journey'de kendimizi keşfediyor ve kendimize inanmaya başlıyorduk ama arka planda sürekli bir inanç kavramı dönüp duruyordu. April bir Katolik olarak yetiştirilmişti ve April'ı görevi konusunda bilgilendiren karakterlerden biri Hope Street katedralinin Katolik rahibi Father Raul'du. Raul teoloji üzerine çalışırken Katolikliğe olan inancı sarsılmış, sonra tanıştığı Sentinel sayesinde kaos ve mantık arasındaki Denge'yi öğrenmişti. Raul bize hem Denge'ye, hem de Tanrı'ya aynı anda inanabileceğimizi söylüyordu. Tørnquist oyunda dine yaptığı atıflarla günümüz dünyasındaki, inançtan çok para odaklı din düşüncesini eleştiriyordu aslında.

4 BURNS FLIPPER

Oyunun çok sayıda unutulmaz karakterinden biri de Burns'tü, tekerlekli sandalyeye (daha doğrusu yerçekimi sandalyesine) mahkûm bir bilgisayar korsanıydı ve acayip çok konuşuyordu. Oyunda April'ın Burns'e söylediği son cümleyi duyduğunuzda eminim siz de çok şaşıracaksınız. İnançtan çok para odaklı din düşüncesini eleştiriyordu aslında.

3 DOĞAÇLAMA

Tørnquist seslendirme sanatçılarını büyük ölçüde serbest bırakmış. Mesela unutulmaz karakterlerden Crow'un başlangıçta yazılı olan beş cümlesi varmış, Roger Raines'in ses tonu ve yorumları Crow'un diyaloglarının şekillenmesini sağlamış. Burns'u seslendiren Andrew Donnelly standup komedyeni olduğundan diyaloğun çoğunda kendi inisiyatifini kullanmış.





5

DENGE KAVRAMI

The Longest Journey'in özünde denge kavramı bulunuyor. Denge dediğimiz şey evrende var olan kaos ile mantık arasındaki terazi diyebiliriz. Büyü ve bilim bir aradayken insanlar akla hayale gelmeyecek güçlere sahip olmuşlar, bunu kötüye kullanmışlar ve sonucu büyük bir yıkım olmuş. Bundan kurtulmanın tek yolu Bölünüş'ü yaratmak olarak görülmüş, böylece Stark ve Arcadia ikiz dünyaları birbirinden ayrılmış; büyü Arcadia'da, bilim ise Stark'ta kalmış. Dengenin korunmasından sorumlu olan Muhafız her iki dünyanın dışındaki bir diyarda yaşıyor ve bu Muhafız her bin yılda bir değişiyor. Son Muhafız'ın görevden ayrılma zamanı geldiğinde Denge de bozulmaya başlamıştı, April'ın oyunun başlarında anlık da olsa Arcadia'dan sahneler görmesinin nedeni de bu. Oyundaki diyalogları dikkatli takip ederseniz bu kavramların içinin ve geçmişinin ne kadar dolu olduğuna siz bile şaşıracaksınız.

6

APRIL'IN GÜNLÜĞÜ

April'ın 5 yaşından beri tuttuğu günlüğü The Longest Journey'de olan bitenler için bir rehber niteliğinde adeta. April günlüğüne yalnızca edindiği önemli bilgileri yazmakla kalmıyor, aklından geçenleri, öğrendiklerini ve hissettiklerini de kaleme döküyordu. Ve biz bu sayede günlükteki her yeni girdi ile April'ın kişiliği hakkında yeni bir şeyler öğreniyor ve ona daha da çok bağlanıyorduk.

7

KÜFÜR VE CİNSELLİK

Oyunda bolca küfür duyacaksınız, çünkü karakterler hayatın içinden tipler ve onlar da bizler gibi laflarını sakınmadan küfür ediyorlar. Bundan rahatsız olmayın. Arada seks içerikli cümleler de olacak, ev sahibimizin mutlu bir lezbiyen ilişkisi içinde olması ve seks hayatından bahsetmeyi çok sevmesi bile The Longest Journey'in özgür bir oyun olduğunun göstergeleri.

8

ZAMANIN ÇARKINDA BİR DİŞLİ

Her şeyin merkezindeki karakterin aslında o kadar da önemli olmaması çok sık rastlanan bir durum değil. Evet başlarda April seçilmiş kişiydi ama sonrasında işler değişti. Tørnquist bunu "siz yalnızca zamanın çarkında bir dişliydiniz, ama en küçük dişli bile büyük bir fark yaratabilir" şeklinde ifade ediyor. Devam oyunlarının sebebi de buydu sanırım.



9

YAŞLI KADIN

Oyuna başladığımızda bir kıza ve bir erkeğe 'hikâye' anlatan yaşlı bir kadın görürüz. Tüm iyi hikâyeler gibi bittiği yerde başlayan bir hikâye... Bir kulede, artık var olmayan bir diyarda geçen bir hikâye... Ve aynı kadın oyunun sonunda bir kez daha karşımıza çıkar. Hikâyesini anlatmış ve bitirmiştir.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



CONFLICT: DESERT STORM *[PC / PS2 / XBOX / GC]*

Şükürler olsun ki eşim oyun oynamayı seven bir insan. O yüzden sık sık beraber bir şeyler oynuyoruz. Geçenlerde de elimizin altında oyun kalmadığında eBay'den çıtır gevrek parasına kazandığım ve bir köşede bekleyen *Conflict: Desert Storm*'a bir bakalım dedim. İyi ki de demişim...

Conflict: Desert Storm bir taktiksel aksiyon dostlar. Her biri ayrı özelliklere sahip (ağır silah uzmanı, patlayıcı uzmanı, sniper vb.) dört askeri yöneterek tabi ki de Orta Doğu'ya demokrasi ve barışı getiriyoruz. Ama olay bu değil. Oyunun olayı bu operasyonları co-op olarak beraber yapabilmeniz. Biz eşimle beraber split screen 2'şer askeri yönettiğimiz PS2 versiyonunu oynadık ki diğer versiyonlarda 4 kişi aynı anda da oynanabiliyor. Açık konuşmak gerekirse de hayli mesafeli yaklaştığımız oyundan inanılmaz keyif aldık. Askerlerimizin yeteneklerine göre beraber taktikler geliştirmek, organize şekilde hareket etmek, bilgisayarın yönettiği askerlerimize emirler vermek falan gerçekten de büyük keyif verdi (hatta kendimizi o kadar kaptırdık ki kavga ettiğimiz bile oldu).

Tabii oyunun eksileri de yok değil. Grafikler biraz çamur gelebilir gözünüze. Yapay zekâ da çok akıllı sayılmaz. "Geri kalmış Orta Doğu'ya barış ve demokrasi getiren Amerika" konsepti de cabası elbette ki. Ama zevkine ucuz bir aksiyon filmi izliyormuş gibi bunları es geçin derim.

Her ne kadar ismen çok ünlü olmasa da satışları 400.000'i aşarak PS2'nin Platinum serisine dâhil olmayı başarmış bir oyun *Conflict: Desert Storm*. E gizli cevher diye de buna denir zaten. Ardından da devam oyunları geldi ki eve onları da aldık bile. Sizi de bekleriz... **-Emre**



SPEC OPS SERİSİ

Zamanında PS1'de oynadığım Spec Ops serisini bu oyuna inanılmaz benzettim. Beraber oynanabilen askeri taktiksel aksiyon oyunuydu o da. Ama onun ciddi eksileri vardı ne yazık ki...

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

IKARI WARRIORS *[NES]*

8-yönlü joystick'le oynanan bir oyunu dört yön tuşuyla oynamaya çalışırsanız sadece parmaklarınız değil beyniniz de su toplar. İlla da oynayacağım diye böylesi bir zulme gerek var mı yani?

Ikari Warriors arcade versiyonu aksiyon, NES versiyonuysa vurulma simülasyonu türünde bir oyun. Dört bir yandan üzerine kurşun, bomba ve füze (evet tek bir insanın üstüne füze atacak kadar ruh hastası bir orduya karşı savaşıyoruz) yağarken ölümlerden ölüm beğeniyoruz. Arcade versiyonundaki 8 yönlü joystickler sayesinde istediğimiz yöne ateş edebildiğimiz halde NES versiyonunda düşmana dönene kadar ensemize 50 kere şaplağı yiyoruz çünkü. Şahsen bu oyunu oynarken mafyanın Emrah'a ateş ettiği ve her kurşunu yediğinde daha da şevkle "Anaaaaaa!" diye bağırarak annesine koştuğu sahneye remake çekiyormuş gibi hissettim.

Ronaldinho'nun fırtına gibi estiği yıllardaki reflekslerine sahipseniz Game Over ekranını maksimum 3 dakikada göreceğiniz bir oyunda her bir tur neden en az 45 dakika sürecek şekilde tasarlanmış o da ayrı bir tez konusu tabii. Ayrıca "zulüm paylaştıkça büyür" sözünden yola çıkarak bu zulme arkadaşlarınızı da dâhil edebilirseniz isterseniz. Beraberce delik deşik edilebilir, yanan tanktan inme butonunu ararken kol kola havaya uçabilir, ama en güzeli de biri biraz önden gitti diye kayaların arkasına sıkışıp kalan arkadaşınızı öldürmesi için düşman askerlerine yalvarabilirsiniz (hatta yalvardığınız asker sizi de vurabilir!).

Tsubasa'daki futbol sahaları gibi git git sonu gelmeyen turların ve grafiklerdeki flicker'lar yüzünden bazen belden aşağısı, bazen de belden üstü olmayan düşmanların üzerine bir de bütün oyun boyunca hep aynı müzik çalınca çok ciddi şekilde kafa yapıyor meret. Ben olsam yeşil reçeteyle satarım bu oyunu yeminle. Fona Murat Kekilli'den "Bu akşam ölürüm" parçasını koyarak oynamanız tavsiye edilir. **-Emre**





ORADAYDIM



FAZLA İYİSİN

[GRIM FANDANGO]

Ölüm Departmanı'nda işler Manny için yolunda gitmiyordu. Öteki tarafa en hızlı gidiş yolu olan 9 numaralı trene sevap puanları yetecek yağlı müşteriler hep meslekteki rakibi Domino'ya düşüyordu. İpleri kendi eline almaya karar verdi ve birkaç "ayarlama" ile ona gelmemesi gereken bir müşteri kaptı: Bütün hayatını hayır işlerinde geçirmiş Mercedes Colomar... Yani Meche...

Yine de hiçbir şey yolunda gitmeye başlamamıştı, Meche hayatını adeta bir azize gibi geçirmiş olmasına rağmen trene puanı yetmiyordu, bu işte bir yanlışlık olmalıydı. Manny, Ölüm Departmanı'nın yozlaşmışlığı konusunda patronuyla kavga ederken Meche öteki tarafa giden yolu yürümeye karar vermiş, oradan uzaklaşmıştı. Gözaltına alınan Manny oradan kaçarak ve yarı istekli bir şekilde Direniş'e de katılarak Meche'nin peşinden gitti.

Direniş'in lideri Salvador bir keresinde Meche'ye ulaşmak için her şeyi yapmaya hazır Manny'e ona âşık olup olmadığını sormuştu. "Aşk? Aşk yaşayanlar içindir Sal. Ben tek bir sebepten onun peşindeyim, o benim buradan çıkış biletim." diye cevap vermişti. O sırada hayatına, daha doğrusu hayatsızlığına giren en özel insanın peşinde olduğunu en fazla uzaktan hissedebiliyor olsa gerek.

Birbirlerinden uzak ve zorlu zamanlar vardı önlerinde. Yıllar sonra gerçekleşen buluşmaları Manny'nin boşboğazlığı nedeniyle kallavi bir tokatla taçlanacaktı. Bazı erkekler kendilerine sert davranan kızlardan hoşlanıyor, yapacak bir şey yok.

Meche bulundukları yerde hapis tutulduğunu söylüyordu ama Manny herhangi bir parmaklık göremediği için ona inanmakta zorlanıyordu. Manny ona onun iyiliğini istediğini söylüyordu ama bu tanımadığı dünyada bir başına yıllarını geçirmek zorunda kalan Meche ona güvenemiyordu. İlk zeytin dalını Manny uzattı; Meche bir silah istiyordu ve Manny o silahı kendisine temin etti. Ancak Meche'nin silahı doğrulttuğu kişi Manny'den başkası değildi. Onları orada tutan Domino'yu tehdit ediyordu; "bizi bırakırsın yoksa adamını vururum". Eh, Domino için Manny o kadar da önemli sayılmazdı; ciddiye almıyor, "eh gidişini görmek üzücü Manny ama hanımefendi oldukça kararlı gözüküyor" gibisinden alaycı alaycı konuşuyordu. Aslında zaten biliyordu Meche'nin o tetiği çekemeyeceğini. Manny'nin ona çalışmadığını söylediğinde ve Meche bu kez silahı ona doğrulttuğunda bile keyfi hiç kaçmadı: "Unuttun mu? Bunun için fazla iyisin." Meche'nin "Değilim. Artık değilim. Beni buraya tıkarak iyiliğimi benden aldın." laflarının doğru olmadığını ise o odadaki herkes biliyordu.

Neyse ki bu küçük olay Manny ve Meche ikilisinin arasındaki güven sorunlarını kökünden çözmüş oldu. Oradan kaçmaları, Domino'yu alt etmeleri, çöllere düşmeleri vs. derken Dokuzuncu Öteki Dünya'ya kadar birbirlerine sıkı sıkıya bağlandılar, sonsuza kadar mutlu yaşa... sonsuza kadar mutlu oldular. **-Ömer**

NOKIA N-GAGE FACİASI

OGZ Online için haber ve makaleler yazdığım dönemde **N-Gage**'i başarısızlık olarak nitelendirdiğim için bana çok kızan arkadaşlar olmuştu. O yüzden bu ay istedim ki sadece ben değil, neden bütün oyun medyasının makineyi bir başarısızlık olarak gördüğünü ele alayım. Yoksa beğenip beğenmemek size kalmış elbette.

2000'lerin başlarında cep telefonlarında Java oyunların yaygınlaşması sonucu **Nokia**'nın aklına bir fikir geldi: Neden cep telefonu ve taşınabilir bir konsolu tek makinede birleştirmiyorlardı ki? (ah abi, şu cümle kanayan yaramdır, Vita'da telefon özelliği olsa yeminle başka telefon kullanmam - Ö). Bunun çok iyi bir fikir olduğuna karar verip ciddi yatırımlar yaptılar ve Ekim 2003'de Nokia N-Gage'i piyasaya sürdüler.

Gelgelelim işler beklenildiği gibi gitmedi. Oyuncular sisteme ilgi göstermedi ve ilgi gösterenleri de 300 dolarlık fiyatı kaybetti. Hatta satışlar o kadar kötü gidiyordu ki tarihte eşi benzeri görülmemiş şekilde sadece 1 hafta içinde fiyatı 100 dolar ucuzladı. Bu ilgisizlik boştan yere de değildi tabii. Oyun değiştirmek istendiği zaman telefonu bataryasına kadar sökmek gerekiyordu, tuş takımı ciddi anlamda işlevsellikten uzaktı, ekranı aşırı küçüktü, bataryası çok kısa sürede tükeniyordu ve oyun kütüphanesi zayıftı. Telefonun taco'ya benzemesi ve mikrofonun yan tarafta olmasını saymıyorum bile.

Nokia 1 sene sonra sistemin **QD** isimli ikinci versiyonunu çıkarttı ki bu versiyon ilkindeki sıkıntıların bir kısmını gideriyordu. Fakat o dönem yapılan pazar araştırmaları şunu gösterdi ki; oyuncuların büyük kısmı QD'nin çıkışından habersiz olacak kadar sisteme sırtını dönmüşlerdi. Zaten Nokia'dakiler de 2005'te kendi ağızlarıyla başarısız olduklarını resmen açıkladılar. Keza firma sistemin 6 milyon satmasını beklerken sadece 2 milyonda kalmışlardı. Aynı yıl da üretimini durdurdular.

N-Gage dışarıdan bakıldığında iyi bir fikir gibi durabilir. Fakat hedeflenen satışların 3'te birini ancak tutturması ve Nokia'ya milyon dolarlar kaybettirerek çöküşündeki ilk adımını attırması açısından oyun tarihine büyük bir başarısızlık olarak geçti. Yoksa ben de milletin tiksindiği pek çok oyunu severek oynuyorum, ne var canım bunda? **-Emre**



MEDYA

ÇİZGİ ROMAN // ÇİZGİ FİLM // FİLM // MÜZİK

ÖLÜM: YAŞAMANIN AĞIR BEDELİ

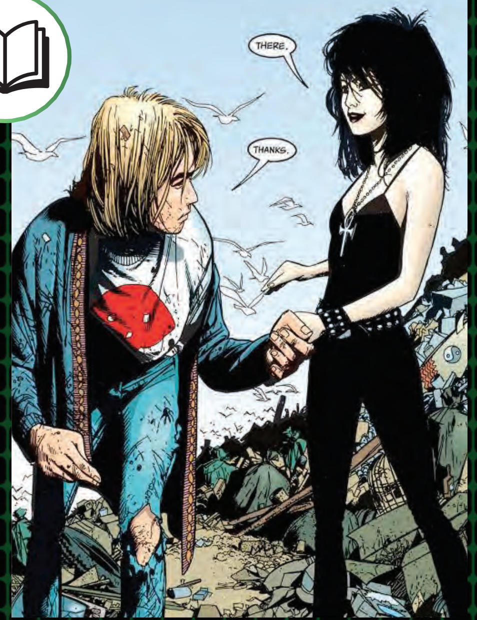


Yine Neil Gaiman'ın yazdığı, Sandman'in 3 fasikülden / tek ciltten oluşan bir yan hikâyesi Ölüm: Yaşamanın Ağır Bedeli (Death: The High Cost of Living).

Çizgi romanın adı çok ağır bir şeymiş izlenimi verebilir ama Rüya'nın ablası Ölüm'ü tanıyanlarınız (yani çok yakından tanışmış olmadığınızı tahmin ediyorum henüz de) onun pelerinli, tırpanlı imajının pek de tercih ettiği görünüşü yansıtmadığını, Ölüm'ün aslında bilgeliğini güleryüzünün arkasında saklayan bir genç kız olduğunu bilirler. Bu mini öykü de kendi halinde, gerçek Ölüm'ün başrolde olduğu bir öykü ne kadar neşeli olabilirse o kadar neşeli bir şey.

Bir şarkı vardır, belki bilirsiniz, "ya Tanrı içimizden biriyse" der, "ya Ölüm içimizden biriyse" tadında bir konsept var çizgi romanda. İntiharı düşünen 16 yaşındaki Sexton ve kendisinin Ölüm olduğunu iddia eden Didi ismindeki kaçık bir kızın New York'taki unutulmaz gecelerini anlatıyor. Her ne kadar kalbinin peşinde olan 250 yaşındaki bir müneccim veya yaşamın gücünü elde etmeye çalışan kör bir münzevi olayları ilerletse de aslında bu mini seri çok fanteziye kaçmıyor; sıradan bir günden, sıradan şeylerden bahsediyor. Sandman'in genelindeki epik ve soyut anlatımı tercih etmemiş Gaiman.

Bir yan öykü olarak son derece başarılı Yaşamanın Ağır Bedeli. Hem itiraf etmek gerekirse Sandman seven herkes Ölüm hakkında daha çok şey okumak, onu daha çok görmek istemiştir. Rezil bir öykü anlatsaydı bile Ölüm'ün çekiciliği yine de kendi başına yeterdi **-Ömer**







AFACAN LOUIE

Asıl adı Life with Louie olan, zamanında Fox Kids'de yayınlanan bir çizgi film bu bahsedeceğim. Çizgi film deyince yüzünü buruşturan bir grup insan var, onları boş veriniz şimdi. Gelin ben size neden bu yapımın buram buram Amerikan kültürü kokuyor olmasına rağmen bizim topraklarımızda da çokça sevildiğini açıklayayım.

Life with Louie, Amerikalı komedyen Louie Anderson'ın çocukluğunu biraz da abartarak anlatan bir seri aslında. Tatlı mı tatlı çizimleri görmeden önce her bölüm başında gerçek Louie bir şeyler anlatır, o bölümde izleyeceğimiz olaylarla ilgili kısa bir skeç yapardı. Sonrasındaysa Louie ve çok kardeşli ailesinin, inanılmaz tatlı çizilmiş ve aynı mükemmellikte seslendirilmiş maceralarını izlerdik. Cheesecake'le beslenen japon balığı Biber'i yürüyüşe çıkardığı bölümlerden, savaş gazisi babasının Vietnam'daki savaş anılarına, klasik arabasının bozulduğu zamanlardan küçük kasabalarını sel götürdüğü zamanlara kadar o kadar çeşitli olay geçerdi ki başından... En güzel yanıysa müthiş inandırıcı karakterlerin başından geçen olayların komşuluk ilişkileri, arkadaşlığın önemi, kardeşlik ilişkileri gibi hayatın çabucak gözden kaçan noktalarını anlatıyor oluşuydu. Tombalak Louie başrolde olsa da şovun asıl yıldızı her bölümde bir başka aile üyesi olabiliyordu. Ve o Türkçe dublaj... Evet, animasyonları falan seslendirme konusunda gerçekten başarılıyız ülkece ama bana göre Afacan Louie'nin seslendirmesi televizyon tarihindeki en iyi üç örnekten biridir. İnanmıyorsanız Youtube'dan bir arayın ve rastgele bir bölümü açıp babası Andy'i dinleyin. Salak salak sırıtmaya başlayınca bana hak vereceksiniz. **-Tarık**





GHOST IN THE SHELL

Yönetmen: Mamoru Oshii **Orijinal Hikâye:** Masamune Shirow **Müzik:** Kenji Kawaii **Seslendirenler:** Atsuko Tanaka, Akio Otsuka, Koichi Yamadera

Yalnızca anime tarihinin değil, yalnızca bilim kurgu tarihinin değil, dünya görsel sanatlar tarihinin en değerli eserlerinden Ghost in the Shell. Hem her baştan izlediğinizde onlarca katmanının yalnızca birkaçını çözebildiğiniz müthiş derin senaryosuyla, hem de bu tekrar tekrar baştan izleme işine girişmeye zerre yerinmemenize neden olan sürükleyiciliğiyle tün dünyanın saygısını kazanmış bir yapım. The Matrix'inden Deus Ex'ine sayısız esere ilham kaynağı oldu ama çoğu insana göre hâlâ da Ghost in the Shell'in anlatım gücüne hiçbiri erişemedi.

Distopik, cyberpunk bir gelecekteyiz. İnsanların vücut parçalarını mekanik-elektronik parçalarla değiştirmesi sıradan bir durum. Ghost in the Shell'in varoluşçu sorularının dönüp durduğu senaryosunun akıcılığını sağlayan bir numaralı faktörse filmin, siyasi tarafı da bulunan kökten bir polisiye oluşu. Bir cyborg olan Major Makoto Kusanagi'nin lideri olduğu özel operasyon birliğinin Puppet Master olarak bilinen siber suçluya dair araştırmalarıyla açılıyor hikâye.

Major Kusanagi nasıl bir bilim kurgu ikonu olarak görülüyorsa filmin neredeyse her bir sahnesi de aynı şekilde birer ikon haline geldi; çok sayıda bilim kurgu yapımda göndermelerine rastlarsınız. Ve de tabii Kenji Kawaii'nin bestelediği eşi benzeri olmayan müzikler de Ghost in the Shell'i Ghost in the Shell yapan elementlerin en değerlilerinden.

"Ölmeden önce izlenmesi gereken filmler" vs. gibi listelere çok değer vermem aslında, öyle bir zaman hiçbirimizde yok. Ama bu, Ghost in the Shell gerçekten de öyle, insanı beyninden vurulmuşa döndüren bir eser. 2008 tarihli yeniden yapımı da 1-2 gereksiz 3D sahne dışında gayet başarılıdır, isterseniz ona da göz atabilirsiniz.

Bu arada filmi izlemek için yeterince motive edemediysem, sizi şu insanın vücudunda diken diken olmamış tüy bırakmayan, muhteşemliğine sıfat yetmeyecek konser performansına davet ederim. **-Ömer**

tinyurl.com/ogz-108-gits





BLIND GUARDIAN

NIGHTFALL IN MIDDLE EARTH

Hayatımda dönüm noktası yaratan tek bir albüm söyleyecek olsam bu herhalde **Nightfall in Middle Earth** olurdu. Nasıl? 1998'de henüz lisedeyken bir arkadaşımın hediyesi olarak elime gelmişti albüm. Arkadaşın babasının arabasına taktık kaseti dinliyoruz, tabii o an hiçbir şey anlamadım ve yarısında filan da kapatmıştık sanırım. Sonra LOTR'dur Silmarillion'dur Orta Dünya külliyatını okurken aklıma geldi ve tekrar dinledim...

Yani nasıl tarif etsem ki o hisleri; şarkılar akarken The Curse of Feanor'da içimde cayır cayır yanan Feanor'un hırsını; Hansi'nin parçalayan vokalleriyle Elflerin Gıcırdayan Buz'daki amansız yolculuğunu anlattığı Noldor'un hüznünü veya yüce kral Glorfindel'in Morgoth'la teke tek kapıştığı Time Stands Still'in, Mirror Mirror'un verdiği gazı nasıl anlatabilirim ki? Offf... Şu an bile yazarken tüylerimi diken diken eden tüm bu epik şarkılar tek bir albüme nasıl sığmıştı ve Blind Guardian nasıl aşmış bir gruptu öyle? Üstünden neredeyse 20 yıl geçmiş, Orta Dünya'da anlatılacak hikâye kalmamış olsa bile ben dinlerim bu albümü ömrümün sonuna kadar orası net. Sadece muhteşem bir power-metal albümü değil bu, sadece çok iyi bir konsept albüm de değil. Yıllara meydan okuyan bir dost, hislerinize tercüman olan bir sırdaş gibidir NIME. Zamanında ders aralarında The Eldar'ın sözlerini tahtaya yazışımı hatırlıyorum da... Beni büyüttü bu kayıt resmen. Tolkien dinlese gurur duyardı eminim. **-Eren E.**

Oyungezer
SAYI: 108 - 2016/10

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 30 Eylül 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

109

AİLEYİ TOPLAMANIN ZAMANI GELDİ...

MAFIA III

KASIM'DA OYUNGEZER'DE BULUŞUYORLAR

